

Tartu Ülikool  
Filosoofiateaduskond  
Kultuuriteaduste ja kunstide instituut  
Eesti kirjanduse õppetool

Kristiina Sirkel

MÄNGU OLEMUS EESTI REALISTLIKUS POISTEPROOSAS JÜRI PARIJÕE,  
RICHARD JANNO, ENO RAUA JA IVAR SOOPANI TEOSTE NÄITEL

Bakalaureusetöö

Juhendaja lektor Andrus Org

Tartu 2014

## Sisukord

Sissejuhatus .....	3
1. Poistekirjandus .....	5
1.1. Poistekirjanduse mõiste ja eripära.....	5
1.2. Poistekirjandus Eestis: autorid ja teosed .....	8
2. Mäng .....	12
2.1. Mänguteooria, definitsioon ja tunnused.....	12
2.2. Mäng ja sotsiaalne areng .....	16
2.3. Poiste mäng .....	19
2.4. Mängude liigitus .....	21
2.4.1. Müramismäng .....	21
2.4.2. Kujutlusmäng e sümbolmäng.....	22
2.4.3. Rollimäng.....	23
2.4.4. Reeglimäng .....	24
3. Mäng analüüsitud teostes .....	25
3.1. Jüri Parijõgi „Tsemendivabrik“ .....	25
3.2. Jüri Parijõgi „Teraspoiss“ .....	28
3.3. Richard Janno „Vutimehed“ .....	32
3.4. Richard Janno „Kassisaba poisid“ .....	36
3.5. Eno Raud „Roostevaba mõõk“ .....	42
3.6. Eno Raud „Sõjakirves on välja kaevatud“ .....	47
3.7. Ivar Soopan „Kõik poisid ei saa suureks“ .....	49
Kokkuvõte .....	57
Kirjandus .....	60
The essence of play in estonian realistic boys' fiction. The books of J. Parijõgi, R. Janno, E. Raud, I. Soopan. Summary .....	62

## Sissejuhatus

Mäng kuulub lapse tähtsaimate tegevuste hulka ning sel on igapäevastes tegemistes suur osakaal. Nii nagu päris laste elus, on ka kirjanduslike laste üks põhitegevus mäng. Teema valiku ajendiks sai mängimise iseenesestmõistetavus, mis tingib olukorra, kus mäng ei paista enam omaette nähtusena silma. Tekkis soov rõhutada mängu kui dünaamilist, reeglipärast, iseseisvat ja huvitavat tegevust.

Töö täpne eesmärk on uurida mängu olemust Jüri Parijõe, Richard Janno, Eno Raua ja Ivar Soopani poisteraamatutes. Et tegu on autoritega, kes kirjutavad realistlikus laadis ning kelle teosed kogumikuna katavad eesti kirjandusloo kolm tähtsat ajajärku (vabariigi algusaeg, nõukogude ja taasiseseisvunud Eesti aeg), on teoste põhjal võimalik teha esialgseid järeldusi poiste mängu kohta. Eeldusel, et mäng ei ole ühekülgne ja muutumatu nähtus, on seda töös uuritud mitmest aspektist: mänguliik, sotsiaalsus, osalised ja rollid, reeglid, eesmärgid ja tulemus.

Teadaolevalt ei ole mängu varem ilukirjanduslikust perspektiivist uuritud, küll aga on mängule lastekirjandust käsitlevates artiklites muude aspektide hulgas tähelepanu pööratud. Nii on näiteks A. Tarrend (2006) puudutanud mängu poisstegelaste uurimisel või B. Vaher (1999) kambavaimust kirjutamisel.

Bakalaureusetöös on kasutatud lähilugemise meetodit. Analüüsitavate teoste valikul on lähtutud isiklikust lugemiskogemusest ja teadmistest poistekirjanduse kohta – sel põhjusel said valituks nimetatud autorid ning valikust jäid välja näiteks J. Põldma „Džuudopoisid“, J. Rannapi „Kukepoks“, H. Väli „Hundikäpp“ jm. Lõplik valik sai tehtud lähtudes tingimusest, et raamatute tegelased on ainuüksi aktiivsed poisid või poistekambad. Seetõttu ei sobinud valikusse näiteks O. Lutsu „Kevade“ või H. Puki „Rohelised maskid“. Lugeja võib imestada, et Parijõe, Janno ja Raua kõrvale on asetatud selline nüüdisaegne autor nagu Soopan. On ta ju ajaliseltki hilisem kui teised nimetatud. Põhjus peitub selles, et Soopani raamat „Kõik poisid ei saa suureks“ juhtis bakalaureusetöö autori tähelepanu lastekirjanduses esinevale mängule ning inspireeris töö teemavalikut.

Töö on jaotatud kolmeks osaks. Esimeses peatükis on juttu poistekirjanduse eripärast ja definitsiooni problemaatikast. Ajastute kaupa on välja toodud poistele

kirjutatud teosed ning nende autorid. Nimetatud peatükis on toetutud R. Krusteni, A. Tarrendi ja J. Parijõe kirjutistele. Teine peatükk keskendub mängu teooriale. Esmalt on käsitletud definitsiooni ja loetletud mängu omadusi, teiseks on juttu mängust kui sotsiaalsest nähtusest ning kolmandaks kirjutatakse lahti poiste mängu eripärad, sh räägitakse erinevatest mänguliikidest. Nimetatud peatükk on suuresti kombinatsioon eri valdkondade mängukäsitlustest (kultuuriteadus, pedagoogika, psühholoogia). Teistest enam on siin toetutud A. Saare/Ugaste, J. Huzinga ja J. Leveri kirjutistele. Kolmas peatükk sisaldab analüüsi, mis on tehtud J. Parijõe „Tsemendivabriku“ (1926) ja „Teraspoisi“ (1937), R. Janno „Vutimeeste“ (1935) ja „Kassisaba poiste“ (1974), E. Raua „Roostevaba mõõga“ (1957) ja „Sõjakirves on välja kaevatud“ (1959) ja I. Soopani „Kõik poisid ei saa suureks“ (2008) põhjal. Peatükk on struktureeritud teoste järgi, sest selline lähenemisviis võimaldab segadust tekitamata välja tuua iga teose mängu omapärasid ja koostisosi. Kokkuvõttes on raamatute põhjal tehtud üldistused.

# 1. Poistekirjandus

Lastekirjandus on kirjanduse liik, millele on võimalik läheneda mitmest perspektiivist ning osutada tähelepanu mitmele põhiaspektile. Lastekirjanduse uurimine ja käsitlemine võib olla ajendatud ajaloolisest ajajärgust, kirjanduslikest suundumustest, eakohasusest või kirjanduses esinevatest teemadest. Sama moodi võib lastekirjandust uurida soost lähtuvalt. Poistele suunatud kirjandus on lastekirjanduse üldmõiste alla kuuluv nähtus, niisamuti nagu tüdrukutekirjandus. Kuna bakalaureusetöö keskendub üksnes poistekirjandusele, siis solidaarsuse eesmärgil on välja toodud ka tüdrukutekirjanduse termin. On nad ju mõnes mõttes vastandid, kuid samas kannavad ühtset eesmärki. Tüdrukuteraamat on teos, mille adressaat, lugeja ja tegelane on peamiselt tüdruk või tüdrukud (Krusten jt 2006). Raamatutes esinevad teemad ja tegevused varieeruvad vastavalt tegelaste ja adressaatide vanustele, kuid peamine konstantne eesmärk on sotsialiseerimise õpetamine, sh perekondliku, ühiskondliku ja meedia-põhise suhtluse õpetus (Krusten jt 2006).

Nii nagu lastekirjanduse definitsioon ise, tekitab ka poistekirjanduse mõiste küsimusi. Kirjaniku ja kirjanduskriitiku Jüri Parijõe sõnul nõuab poistekirjandus rikkalikku tegevust, voolavat elu ning kujukat ja lihtsat jutustamisviisi. Kirjandus peab vastama noore poisi loomule – olema dünaamiline ja positiivse ellusuhtumisega. (Parijõgi 1939: 24) Järgnevas tuleb juttu poistekirjanduse olemusest (mõistest, eripärast, tegelaskonnast, teemadest) ning poistekirjandusest Eesti kontekstis (autoritest, teostest).

## 1.1. Poistekirjanduse mõiste ja eripära

Lastekirjanduse sõnastiku järgi on poisteraamat teos, mille põhisisu on poiste elu ja tegevuse kujutamine ning mille peategelane on poiss või poistekambad. Poisteraamatuks võib pidada ka teost, mis kirjastuste, raamatukogude, kriitikute jm arvates võiks sobida poistele lugemiseks. (Krusten jt 2006: 145) Ave Tarrend leiab Dodereri mõtetele toetudes, et poistekirjanduse näol on tegu heterogeense nähtusega,

mida ei ole võimalik otseselt siduda ei lugeja, teema ega tegelastega. Poistele mõeldud raamatu tegelik lugeja võib sama hästi olla ka tüdruk ning kui pidada poisteraamatuks kõike, mida poisid loevad, poleks defineerimine laialivalguse tõttu enam võimalik. Poisteraamatuga enamasti seostatavate teemade (ulme, detektiivilood, seiklus jt) tegelased võivad olla muuhulgas või ainult tüdrukud ning tänapäevastes ulme- ja pseudoteaduslikes teostes võivad poisstegelased olla asendatud hoopis mitteinimlike fiktiivsete olenditega või, läänelikus ja Skandinaavia kirjanduses, sootute tegelastega. (Tarrend 2006: 36) Bakalaureusetöös analüüsitud raamatute puhul ei ole aluseks võetud ei raamatu teema ega potentsiaalne lugejaga, vaid tegelaskond. Kui tegelased on üksnes poisid, kujutatakse raamatus eeldatavasti selliseid tegevusi ja olukordi, millega poisid igapäevaselt seotud on. Seekaudu on lugejale avatud ka mängulised situatsioonid ning on võimalik teha järeldusi just poiste mängu kohta.

Parijõe sõnul pöörduvad poisid kirjanduse poole, et otsida sealt enesele tuttavaid probleeme ja väärtusi ning edasisi eeskujusid. Eriliselt armastatakse jõulisi kujusid (nt Tasuja või Kentuki Lõvi), sportlasi ja autoriteediga pahuksisse sattunud tüüpe (mereröövliid, mässajad, vabadusvõitlejad). Hinnatud on sellised omadused nagu füüsiline jõud, mehisus, julgus, distsipliin ja moraal. (Parijõgi 1939: 21–22) Võib arvata, et Parijõgi kirjeldab siin eelkõige klassikalist poisteraamatut, kuid on ka teist sorti poistekirjandust – emantsipatoorsed poisteraamatud. „Epiteet „emantsipatoorne“ tähendab siinkohal klassikaliste rollimodelite lõhkumist, vastuhakku soospetsiifilistele käitumis- ja iseloomumustritele“ ning kinnitab bioloogilise ja sotsiaalse soo eristust (Tarrend 2006: 37). Emantsipatoorse poisteraamatu keskmes on psühholoogilise arengu kujutamine, rõhutatakse loomingulisust ja altruismi. Vastaval peategelasel on naiselikke jooni (tundlik, ohvrimeelne jms) ning ta tegutseb enamasti üksi (mõtiskleb või tegeleb sisevaatlusega). (Krusten jt 2006: 145–146)

Bakalaureusetöös on analüüsitud raamatuid, mis liigituvad klassikaliste poisteraamatute alla. Sellised raamatud on peaaesjalikult põnevad ja seikluslikud ning tegelased on mehelike omadustega poisid (ettevõtlikud, iseseisvad, targad, originaalsed jne). (Krusten jt 2006: 145–146) Klassikalise poisteraamatu tegelane kuulub enamasti mingisse gruppi ning tegutseb kõrvuti teiste samaealiste ja/või samasoolistega. „Peaaegu alati on olulisel kohal sotsiaalse tunnustuse ja teiste tähelepanu võitmise vajadus, mistõttu selliseid tekste iseloomustab hoogsus ja

dünaamilisus“. (Tarrend 2006: 37) „Kamba-distsipliin ja kamba-moraal on tihtilugu palju tugevamad ning rangemad, kui kool või kodu seda kunagi suudab saavutada“ (Parijõgi 1939: 22). Poisstegelased on intelligentsed ja iseteadlikud ning nende tegevused originaalsed ja iseseisvad. (Tarrend 2006: 38) Selline raamat reklaamib enamasti vastutusrikkaid ja silmapaistvaid päriselu rolle ning ameteid (perekonnapea, riigimees, kaitsja, ärimees jms). (Krusten jt 2006: 145–146)

Klassikalise poisteraamatu teemad-süžeed on mitmekesised, peamine ühisosa on aktiivsus, hoogsus, positiivsus jms. Tarrendi sõnul poisstegelased enamasti mängivad või kaklevad, katsuvad jõudu, korraldavad viktoriine ja luuremänge, löövad vaenlastega lahingut, meisterdavad või teevad põnevaid eksperimente. (Tarrend 2006: 37) Parijõgi mainib veel atavistliku taustaga võistlus- ja sõjamänge, milles tarvitatakse enamasti primitiivseid relvi ning tugevalt lihtsustatud süžeesid, kusjuures sõja kui sellise koledus kaob ajas ning jääb üksnes mees mehe vastu ja isiklik vahvus. Vanuslike iseärasustega on seotud ka rännutung ja päevaunelmad, mida kajastatakse rohkearvulises rännu- ja seikluskirjanduses hädaohtude, seikluslikkuse, võõra salapära ja ootamatute olukordade näol. (Parijõgi 1939: 23–24) Muidugi sõltuvad teemadering ja probleemid tegelaskujude ja adressaatide vanusegrupist. (LKS 2006: 146)

Tasub mainida, et lisaks pedagoogilisele ja kirjandusteaduslikule vaatenurgale räägitakse tänapäeval üha enam poiste- ja tüdrukutekirjandusest soouuringute kontekstis. Ave Tarrendi sõnul on see üsna uudne, kuid oluline lähenemisviis, sest kirjandus on üks sotsiaalsetest nähtustest, mis vormib uue materjali kaudu ühiskonna soolisi tõekspidamisi ja seisukohti. Lastekirjandusel on kasvatuslik iseloom ning see on oluline vahend lugejate isiksuse kujundamiseks. Seega annavad isiksused ja tegelased, kes on kirjanduses peamised tegutsejad, lugejatele eeskuju ning tingivad selle, et raamatutegelaste omadused võetakse päriselus omaks. (Tarrend 2006: 35–36) Soouurimuslikust vaatenurgast avaldab Tarrend korraga rõõmu ja kahetsust, et tüdrukuteraamat on praegusaja seisuga rohkem arenenud ning annab naise rollist positiivse ning mitmekesise kuvandi (A. Valliku Anni lood (2001–2007), sealjuures noorsoole mõeldud poisteraamat on praegu täbaras seisus ning annab lugejale pigem kahtlase väärtusega eeskuju (S. Henno „Mina olin siin“ (2008)). (Tarrend 2007) Seega võib öelda, et soospetsiifilisest vaatenurgast peab kirjandus andma eelkõige head eeskuju ning propageerima tänapäeva ühiskonnale kohaseid sotsiaalseid oskusi ning isikuomadusi.

## 1.2. Poistekirjandus Eestis: autorid ja teosed

Eesti lastekirjanduses on pikalt esiplaanil olnud klassikaline poisteraamat, näiteks E. Bornhöhe „Tasuja“, R. Janno „Vutimehed“, J. Parijõe „Teraspoiss“, E. Raua „Roostevaba mõök“ ja „Sõjakirves on välja kaevatud“, J. Rannapi „Koolilood“, H. Puki ja H. Väli teosed. (Krusten jt 2006: 146) Samas ei puudu eesti poistekirjandusest emantsipatoorne poisteraamat, mis ilmus kirjandusse koos 20. sajandi ühiskondlike muutuste (infotehnoloogia, feminism, seksuaalrevolutsioon) ja postmodernistlike kirjutamistehnikate ning uurimissuundadega (dekonstruktsioon, feministlik kirjanduskriitika). Eesti kirjandusestki leiab peategelasi, keda iseloomustavad pigem naiselikud jooned ning teoseid, mis on pigem emantsipatoorse laadiga, nt O. Lutsu „Kevade“, I. Truupõllu „Aadi esimene armastus“, H. Männi „Toomas Linnupoeg“ (Krusten jt 2006: 146).

Ave Tarrend (2006) on analüüsinud poisteraamatute kangelaste muutumist ajas ja seekaudu toonud välja erinevate ajastute poistekirjanduse. Olgugi et eesti kontekstis saab poisteraamatu kui sellise tekkimisest rääkida alles pärast Eesti Vabariigi loomist, on Tarrend täheldanud osavate poisstegelastega ja maskuliinsust rõhutavaid teoseid juba varasemast ajast. Need on näiteks F. R. Kreutzwaldi „Kalevipoeg“ (1857–1861), J. Kunderi ja M. J. Eiseini rahvajututöötlused, memuaristlikud E. Vilde „Minu esimesed triibulised“ (1904) ja J. Lattiku „Meie noored“ (1908), esimene emantsipatoorne poisteraamat F. Tuglase „Väike Illimar“ (1937), erinevate poistetüüpide edasiandja O. Lutsu „Kevade“ (1912) ning ajalooline jutustus E. Bornhöhe „Tasuja“ (1880). (Tarrend 2006: 39–40)

Vabariigi algusajal kirjutati esmakordselt raamatuid, mis olid adresseeritud spetsiifiliselt kas poistele või tüdrukutele – tekkis sooline diferentseerumine lastekirjanduses. Nimetatud ajale on iseloomulik lastekirjanduse põhiliikide sisuline areng ja lisaks soolisele diferentseerumisele ka ealiste iseärasuste markeerimine (Krusten 1995). Tarrend toob perioodi silmapaistvate teostena välja J. Parijõe jutustuse „Teraspoiss“ (1937), „Semendivabrik“ (1926) ja „Jaksuküla poisid“ (1930), vabariigi kasvatusideaale teenivad A. Kivika „Nimed marmortahvil“ (1936) ja R. Janno „Vutimehed“ (1935) ning naisautorite poisteraamatu püüded H. Mäelo „Pärt



on minu sõber“ (1935), I. Truupõllu „Aadi esimene armastus“ (1937) ja M. Sillaotsa „Trips-Traps-Trulli lood“ (1935–1938). (Tarrend 2006: 41–43)

Parijõe ja Janno raamatuid on ka bakalaureusetöös analüüsitud, küll ainult mängu vaatepunktist. „Tsemendivabrikus“ kirjutab Parijõgi 20. sajandi külaelust ja põimib loosse autobiograafilisi kilde. Et tegu on seitsmeaastase poisi minajutustusega, pajatavad lood lapse maailmatajust ja psüühikast, kuid loovad ka silmapaistvaid paralleele täiskasvanu maailmast tuttavaga. Krusten märgib, et „Tsemendivabrikus“ ei ole lapsed lihtsalt lapsed, vaid oma vanemate peegeldused, kust paistab muret ja kurtmist (Krusten 1995: 146). Parijõe „Teraspoiss“ on loomult karakterijutustus ja keskendub teose vältel ühele tegelasele. Autor rõhutab selgelt peategelase näol mehisust, ausust, õiglust, visadust jms, mis toetab ka teose üldist ideed – igati peab iseenast ja oma saatust kujundama (Krusten 1995: 151). Janno „Vutimeeste“ peateema on rahvuslikud ja sotsiaalsed konfliktid, millesse on põimitud autori lapsepõlvemälestused. Krusteni sõnul teevad raamatu silmapaistvaks pingeline sündmustik, kõnekeel, huumor ja poisstegelaste hea psüühika tundmine. (Krusten 1995: 142) Olgugi et Janno „Kassisaba poisid“ ilmus alles 1974, on ta kirjutatud palju varem, seitse aastat pärast „Vutimehi“. Seega on „Kassisaba poiste“ taustsituatsioonid ja teemad pärit samast ajajärgust.

Pagulasautorite teostest tõstab Tarrend esile G. Helbemäe jutustused „Vana Toomas“ (1944) ja „Raekooli õpilane“ (1948), A. Vaksa „Valge Kajak“ (1959) ja „Üheksa kajakat“ (1982) ning H. Nõu „Pea suu“ (1983). (Tarrend 2006: 44)

Nõukogude periood on pikim ajajärk ning võimaldab tuua erinevat tüüpi poistekirjanduse näiteid. Sõjapäevil ning vahetult sõja järel oli poistekirjanduses esiplaanil sõjalis-patriootiline temaatika. Tarrend toob välja mitu sellist raamatut, näiteks E. Kippeli „Meelise“ (1941), P. Rummo „Käskjalg Kalle“ (1943) ja A. Hindi „Vesse poja“ (1948), kus pööratakse Eesti ajaloo poole ning luuakse assotsiatsioon nõukogude kangelasliku võitlusega; M. Raua „Noor kangelane“ (1943), R. Parve „Põranda all“ (1957), H. Puki „Õine lahing“ (1970), mis pajatavad nõukogude revolutsionääride ja sõjakangelaste tegudest; L. Kahase „Sõbrad“ (1949) ja V. Grossi „Tiivasirutus“ (1958), mille keskne teema on kohanemine uue elukorraga; otseselt sõjalist tegevust kujutavad A. Tulik „Ja nad ei tule enam“ (1949), H. Pukk „Seitseteist vaprat“ (1957) ja E. Raud „Tuli pimendatud linnas“. Pärast sõda tekkis poistekirjandusse pioneeritemaatika, mis hõlmas ka spiooni- ja luuremängu raamatuid, koolilugusid, timurluse ja teadus-tehnilise arengu jutte. Nimetatute näited

on R. Vaidlo „Kotkamäel karjub kajakas“ (1955), E. Raud „Roostevaba mõõk“ (1957) ja „Sõjakirves on välja kaevatud“ (1959), H. Väli „Hundikäpp“ (1964), H. Pukk „Kaks punast kaelarätti“ (1953) ja „Rohelised maskid“ (1960), J. Rannap „Koolilood“ (1982), J. Põldma „Džuudopoisid“ (1985), H. Mänd „Toomas Linnupoeg“ (1968, 1978) ja V. Luige Leopoldi lood (1974–1976). (Tarrend 2006: 44–48)

Nõukogude ajast on bakalaureusetöös analüüsitud E. Raua „Roostevaba mõõka“ ja selle järgi „Sõjakirves on välja kaevatud“. Krusten nimetab teoseid tüüpilisteks ja meisterlikeks poisteraamatuteks, milles ei puudu seikluslikkus ja huumor. Viimast peab ta võtmeteguriks, mis eristab Raua ja teiste samaaegsete autorite lasteraamatuid. (Krusten 1995: 193). Teoste peateema on inimlike suhete keerukus ja sellega seotud väärtused. Suur osakaal on teoses mängul ning lastevahelisel suhtlused.

Tänapäeva poistekirjanduse olukord tekitab Tarrendi sõnul muret. Esiteks domineerib tema meelest poistekirjanduse maastikul tõlkekirjandus, mis lähendab algupärase kirjanduse alged. Teiseks on teemadering nihkunud negatiivseid eeskujusid andvate probleemide poole (seadusega pahuksisse sattumine, vanemate eemalolek, narko- ja alkoholiprobleemid, näiteks T. Kase „Tänavalapsed“ (2000), I. Ojala „Andesta, ma kasvasin tänaval“ (2001), R. Made „Veli Oliver“ (2005)). Siiski märgib Tarrend, et on ka teist laadi tänapäevast poistekirjandust – sellist, milles domineerib ajalugu ja pärimuskultuur (L. Hainsalu „Lemmiko, vanema poeg“ (2005), R. Made „Salaroheline hiis“ (2005)). Kolmandaks on paljuski muutunud poisspeategelaste karakter ja kuvand – silmapaistvad ja mehelikud tegelased on asendunud poistega, kes ei tule eluga toime (S. Henno „Mina olin siin“ (2005), J. Tangsoo „Hanejaht“ (2003)). Lisaks märgib Tarrend, et varasemast tuntud tugevad poisid on kolinud tüdrukuteraamatusse ning tegutsevad sealsete kangelannadega üheskoos (K. Salu „Viljaküla Brita lood“ (2002–2003), K. Reimus „Haldjatants“ (2003)). (Tarrend 2006: 48–50)

Sümfaatseima tänapäeva autorina toob Tarrend välja Jaanus Vaiksoo, kes kirjutab peamiselt väikestele poistele mõeldud kirjandust. Tarrendi sõnul on „Nelja hommiku ja ühe õhtu“ (2000), „Lumemõllu“ (2005) ja „Jaagupi esimese koolisügisega“ (2005) peategelased n-ö uue maskuliinsuse esindajad – tulevikumehed. Need on poisid, kelles on ühelt poolt säilinud teatud üleannetus, soov panna proovile oma mehelikkus ning korraldada igasuguseid vempe ning teiselt poolt kalduvad nad olema hajameelsed unistajad. Vastandlike omaduste tõttu satuvad poisid sageli

naljakatesse olukordadesse ja äpardustesse, kust tulevad välja heade suhtlemisoskuste, abivalmiduse ja emotsionaalse väljendusvõime abil. Sellised tegelased ei ole isekad ning neis puudub soov domineerida. Vaiksoo teosed propageerivad looduslähedust ja tervet perekonnamudelit – suur tähtsus on hoolivatel vanematel ja õdedel-vendadel, kes saavad omavahel hästi läbi ning veedavad meelsasti koos aega. Eriti soojalt on esindatud isa-poja suhe. (Tarrend 2007)

Bakalaureusetöös analüüsitud uusim raamat on I. Soopani „Kõik poisid ei saa suureks“. Olgugi, et teoses on palju mängu, suverõõmu, sõpru ja häid perekonnasuhteid, on teose idee pigem traagilise loomuga. Nagu pealkiri viitab, hukub üks poistest ning see jätab teose peategelase Jani maailmatajule sügava jälje. Teoses käsitletakse poistekirjandusele tüüpilisi teemasid – sõprust, suhteid, julguseproove, mehisust.

## 2. Mäng

Mäng on mitmepalgeline nähtus ja erineb liigiti nii iseloomu, sotsiaalse funktsiooni, eesmärgi kui ka atribuutide poolest. (Eha 1987: 7) Mängu on käsitletud erinevate valdkondade teadlased – psühholoogid, pedagoogid, filosoofid, sotsioloogid jt. Järgnevalt on antud ülevaade ajaloolistest ja nüüdisaegsetest mänguteooriatest, kajastatud mängu defineerimisega seotud probleeme ning toodud välja mängu tunnused. Mäng on avatud nii sotsiaalsest kui ka spetsiifiliselt poiste mängu vaatepunktist, sh on välja toodud sellele omased mänguliigid.

### 2.1. Mänguteooria, definitsioon ja tunnused

Karen Stagnitti (2004) on Mellou, Parhami ja Primeau järgi jaganud mänguteooriad kolme gruppi. Esimene grupp koosneb klassikalistest teooriatest, mis on esmajärjekorras seotud mängu eesmärkide välja selgitamisega. Klassikaliste teooriate alla kuuluvad Stagnitti järgi:

1. Energia ülejäägi teooria (Spencer 1878): lapsed mängivad selleks, et vabaneda üleliigsest energiast.
2. Puhkusteorია (Lazarus 1883): mäng on lastele vajalik selleks, et taastada energiat.
3. Eelharjutuse teooria (Groos 1985): mängu peetakse evolutsiooni tulemuseks, mille kaudu laps omandab edaspidiseks eluks vajalikud oskused.
4. Rekapitulatsiooni teooria (Hall 1920): mäng on bioloogiline protsess, mis käib käsikäes inimkonna arenguga.

Aino Saar lisab klassikaliste teooriate juurde veel sellised autorid nagu Aristoteles, Locke, Rousseau ja Schiller. (Saar 1997: 9)

Tänapäevased teooriad, mis Stagnitti järgi keskenduvad lapse arengu selgitamisele, on järgmised:

1. Erutumise teooria (Berlyne 1960; Ellis 1973; Hutt 1985): mängu seostatakse eelkõige avastamise ja uurimisega. Kui lapsel on igav, hakkab ta mängima ja

seega avastama. Lõpuks eraldasid teoreetikud üksteisest uurimise ja mängimise (esimene toimub pigem võõraste objektidega, teine ilmneb tuttavates situatsioonides).

2. Psühhodünaamiline teooria (Freud 1961; Erikson 1985): on eelkõige seotud lapse psühholoogilise arenguga. Mäng annab võimaluse elada läbi soovunelmad ja unustada traumaatilised kogemused.
3. Kognitiivse arengu teooria (Piaget 1962; Vögotzky 1966, 1997): mäng on vabatahtlik tegevus ja kognitiivne protsess. Mäng arendab probleemide lahendamise oskust, mõtlemis- ja kohanemisvõimet, suurendab paindlikkust.

Saar teeb tänapäevaste teooriate hulgas teistsuguse eristuse – fenomenoloogilised, kognitiivsed, psühhoanalüütilised teooriad, innovatsiooniteooria, kommunikatsiooniteooria ja muud nüüdisaegsed mänguteooriad. Fenomenoloogilise suuna esindajatest toob Saar välja Buytendijki ja Chateau. Kognitiivse teooria esindajad on samad, mis Stagnitti jaotuses ning psühhoanalüütilisse teooriasse lisab Saar Pelleri ja Winnicotti. Innovatsiooniteooria esindajatena toob Saar välja Sutton-Smithi. (Saar 1997: 14–32)

Viimase grupina on Stagnitti toonud välja sotsiokultuurilised teooriad:

1. Mäng kui suhtlemine (Mead 1934): lapsed õpivad mängu kaudu sotsiaalseid norme.
2. Metakommunikatsiooni teooria (Bateson 1955): mäng on õppimine õppimise kohta ning suuresti mängukontekstist mõjustatud.

Kommunikatsiooniteooria peamiseks esindajaks peab Saar samuti juba nimetatud Batesoni ning toob veel välja teisigi nüüdisaegseid mängu käsitlemise teooriad (motivatsioonilis-psühholoogilised käsitlused, suhtlemisega seotud käsitlused ja skriptiteooria). (Saar 1997: 32–34).

Mängu on veel käsitlenud Lotman, kes arutleb mängulise käitumise ja kunsti vahekorra üle ning arvab: „Mäng on tegelikkuse erilist tüüpi mudel. Mäng taasloob tegelikkuse ühtesid või teisi külgi, tõlkides neid oma reeglite keelde“ (Lotman 2006: 12). Lotman leiab, et mäng kompenseerib selle, mille geneetiline mudel on välja jätanud – mängu abil kohanetakse erinevate elusituatsioonidega ning õpitakse erinevaid käitumistüüpe. Sealjuures on osaliselt võimalik uusi teadmisi saada tinglikus e mängulises olukorras, mida on võimalik ajas iga hetk peatada ning milles on võimalik saavutada tinglik võit võitmatu olukorra või üleloomulikult tugeva

vastase üle. Nii on võimalik harjuda hirmutavate olukordadega. (Lotman 2006: 11–12)

Omanäolise mängukäsitluse pakub veel Huizinga (2004), kelle teooria on võrreldes teiste teoreetikute omaga mõnevõrra ümber pööratud. Huizinga ei püüa määratleda mängu ennast kui bioloogilist või psühholoogilist nähtust, vaid tabada kultuuris (sh filosoofias, luules, sõjas, võistluses) esinevat mänguelementi.

Mis on mäng? Paljud teoreetikud on püüdnud mängu lahti seletada ja piiritleda, kuid defineerimise püüe ei ole tänini ühtseid tulemusi andnud. Erinevatest vaatenurkadest ja arvamustest alguse saanud definitsioonid varieeruvad, on ebatäpsed, poolikud – kus üks omadus on hästi välja toodud, on teine jäänud unarusse. Saar leiab, et definitsiooni küündimatuse tõttu on paljud teadlased lõpuks leidnud, et mängu mõiste võiks jätta lahtiseks ning toetuda määratlemisel pigem mängu iseloomustavatele tunnustele. (Saar 1997: 35) Ka Wood ja Attfield nõustuvad, et mängu ei ole lihtne defineerida ega kategoriseerida, sest see sõltub alati kontekstist. Mänguliike on palju ning nad sisaldavad erinevaid tegevusi ja käitumismustreid, seega erinevaid õppimis- ja arenguvõimalusi. Autorid seavad muuhulgas kahtluse alla, kas teaduslikud püüded mängu defineerida on legitiimsed ja vajalikud. Teaduslik maailm ja reaalne lastemaailm on üksteisest kaugel – lapsed võivad mängu tajuda selliste kriteeriumite järgi, mis jäävad teadlastele küündimatuks. (Wood, Attfield 2005: 5–8)

Mäng on mitmepalgeline ja laialivalguv nähtus, sageli on sel pehmed piirid. Viimase all on silmas peetud mänguga põimunud tegevusi ja nähtusi, mida on esmapilgul raske märgata ja eraldada. Saar toob näiteks sellise situatsiooni, kus laps laob üksteise peale klotse. Kas pidada seda mängimiseks või ehitamiseks? Lahendus peitub eesmärgi ja tulemuse suhte analüüsis (st selles, mis on lapse jaoks oluline). Kui lapse jaoks on tähtis torn valmis ehitada, siis on tegu ehitamisega. Kui lapse jaoks on oluline võtta aega ja laduda klotse omas tempos, tõsta neid ümber, katsetada erinevaid variante ja kujutada ennast ette ehitajana, siis on tegu mänguga. (Saar 1997: 45) Sarnased tegevused on uurimine ja õppimine. Corienne Hutt leiab, et uurimine on tegevus, mille eesmärk on koguda teatud objekti kohta informatsiooni. Sealjuures on lapse meeleolu tõsine ja keskendunud. Sel hetkel on tegu veel tundmatu objektiga. Mängimine seevastu on tegevus, mis järgneb uurimisele. Selleks ajaks on objekt juba tuttav ja sellega hakatakse tegelema. Lapse meeleolu muutub vabamaks ja rõõmsamaks. (Hutt 1976, 1979; Saar 1997: 49 kaudu) Kui mängu ja

uurimist võib vaadata kui järgnevuses olevaid nähtuseid, siis mängu ja õppimist on aegade jooksul vaadeldud kui vastandeid (õppimise all mõistetakse siin lasteaias või koolis omandatavaid ainelisi teadmisi, mitte lapse üldist arengut ja maailma tundma õppimist). Õppimine on justkui kindla distsipliiniga seotud mõttekas tegevus, mäng pelgalt ajaviide. Kui õppimisel kasutatakse mängu, mis on kooskõlas õppematerjaliga, on sellisest õppimisvormist kasu – neid mängu nimetatakse õppimismängudeks. Nimetatud mängud võib jagada kaheks:

1. täiskasvanu algatatud mängud õppematerjali kinnistamiseks, kordamiseks ja süstematiseerimiseks;

2. õpilaste algatatud realistlikud mängud enne või pärast õppetunde. (Saar 1997: 51) Tänapäeva pedagoogikas ei ole õppimine-mängimine enam kompromissitud vastased, vastupidi, mängu ja õppimist peetakse seotud tegevusteks, mis aitavad lastel tasakaalustada õppimist ja lõbu ning võimaldavad õpetajal-kasvatajal suunata laste arengut. (Niilo, Kikas 2008: 135)

Huizinga (2004) on määranud kindlaks mängu formaalsed tunnused ning need on ühtlasi bakalaureusetöö analüüsi peatüki alus – Huizinga tunnuste põhjal on kirjandusest valitud mängusituatsioonid. Huizinga nimetab järgmisi formaalseid tunnuseid:

1. Mäng on vaba tegevus: miski ei sunni mängima, mängu võib alati pooleli või ära jätta.
2. Mäng pole tavaline ega tegelik elu: mängimine on ajutine astumine teise maailma, kus teadvustatakse tegevust kui „see on ainult mängult“. Sealjuures ilmneb mängu hädavajalikkus kui elu täiendus ja kaunistus.
3. Mängu iseloomustab lõpetatus, piiratus: see leiab aset ja lõpeb mingil hetkel – kindlates aja- ja kohapiirides. Mäng on vaimuvara ja seega korratav. Igal mängul on oma mänguruum, kus valitseb kindel kord.
4. Mängus on pingelement: see omandab erilise tähtsuse võistlusliku iseloomuga mängudes, kus pinget kutsuvad esile mängija kehalise võimekuse, vastupidavuse, leidlikkuse, julguse, visaduse ja vaimujõu.

Huizinga nimekirjast on jäänud välja sellised omadused, mis on teiste uurijate meelest mängu kontekstis olulised. Aino Ugaste on nõus mängu tinglikkusega, kuid märgib mängu omaduste hulka veel sisemise motiveerituse faktori (st laps tahab mängida ning tal on võimalus teha iseseisvaid otsuseid mängu enda, mängukaaslaste

või mängukeskkonna kohta) ja mängimine mängimise pärast faktori (st lapsed ei ole orienteeritud tulemusele, vaid mängukogemusele). (Ugaste 2005: 155–156)

Juba nimetatud mängu iseloomuomadustele võiks lisada veel mängu metakommunikatiivse loomu. Bateson (1971) ja Garvey (1990) mainivad oma uurimustes kahte suhtlemisliiki: esmalt mängulist kujuteldavat, teisalt metakommunikatsiooni. „Kujuteldav kommunikatsioon toimub mängu raames, mängulises olukorras, mille mängijad on ise loonud. Mängijad selgitavad ja kommenteerivad oma rolli täitmist või hoopis täiendavad oma mängu“ (Bateson 1971, Garvey 1990; Saar 1997: 65 kaudu). Metakommunikatsiooni puhul väljuvad mängijad mängu raamidest, st tulevad mängusituatsioonist välja ja hakkavad omavahel realistlikult suhtlema. Sageli on metakommunikatsioon seotud mitmesuguste märkuste tegemise, keeldude ja hinnangute andmisega mängupartnerile. Metakommunikatsiooniga võib mängu nii alustada kui ka lõpetada. (Bateson 1971, Garvey 1990; Saar 1997: 65 kaudu) Ka Sarapuu ja Lotman on märkinud sellist suhtlemisviiside eristust. Sarapuu tõdeb, et mängus valitsevad laste vahel kahesugused suhted. Reaalsed suhted valitsevad siis, kui lapsed arutlevad mängu süžee, sisu ja rollide üle, ning siis, kui mängu keskel tekib mõni arusaamatus. Mängulised suhted peegeldavad laste suhtumist oma rolli või mängu süžeesse. (Mäng... 1983: 10) Lotman leiab, et mängija saavutab mängulise käitumise ainult juhul, kui ta on võimeline käituma praktiliselt ja tinglikult üheaegselt. Kui mängija unustab mängu tingliku poole, muutub tegevus tõsiduseks ega ole enam kvalifitseeritav mänguna. Kui mängija unustab mängu praktilise poole, muutub tegevus mõttetuseks ega ole samuti vaadeldav mänguna. (Lotman 2006: 12–13)

## **2.2. Mäng ja sotsiaalne areng**

Et bakalaureusetöös tahetakse muuhulgas uurida mängu kui sotsiaalset nähtust, sh poisstegelaste omavahelisi suhteid ning võetud rolle mängu kontekstis, on töö seisukohast oluline peatuda mängul ja sotsiaalsusel. „Sotsiaalse arengu seisukohalt on oluline suhtlemine kaaslastega mängu kontekstis, mitte mäng ise. Mäng pakub lapsele keskkonda, kus nad saavad turvaliselt harjutada suhtlemist teiste lastega“ (Niilo, Kikas 2008: 124). Parten (1932, 1933) jaotab mängu sotsiaalsete kategooriate järgi kuueks:



1. tegevusetus;
2. üksikmäng;
3. pealtvaataja;
4. kõrvumäng;
5. assotsiatiivne mäng;
6. koosmäng. (Parten 1932, 1933; Saar 1997: 90 kaudu)

Bakalaureusetöös analüüsitavate teoste tegelased on noorema ja keskmise kooliea poisid ning seega füsioloogilise arengu poolest võimelised koosmänguks. Selline mäng on grupikeskne, organiseeritud ja eeldab mängijatelt juba olemas olevaid sotsiaalseid oskusi (mängugrupiga ühinemine, mängupartnerite leidmine, reaktsioonide mõistmine jne). Sealjuures on mängimise käigus alati võimalik praktiseerida suhtlemisoskust ning seeläbi saada kogemusi ning omandada uusi teadmisi. (Niilo, Kikas 2008: 124)

Kuna lapsed eelistavad öeldud vanuseastmes mängida kollektiivseid mänge, on oluline hinnata nende võimekust osaleda grupis-kambas-seltskonnas. Suhteid eakaaslastega mõjutavad eelsoodumused, individuaalsed eripärad ja varasem suhtlemise kogemus. (Tropp, Saat 2010: 62) Sotsiaalsete otsuste tegemist ja suhtluskvaliteeti mõjutavad reeglid – need lapsed, kes on reeglid hästi omandanud, saavad eakaaslastega ka hästi läbi (Tropp, Saat 2010:66). Smetana (1993) on eristanud kolme sotsiaalsete reeglite kategooriat:

1. sotsiaalsed tavad e konventsioonid (sotsiaalsete tavade rikkumise tagajärjeks võib olla kaaslaste halvaksapanu);
2. moraalireeglid (üldised hinnangud õige ja vale kohta (õiglus, usaldus, õigused) – need on impersonaalsed reeglid, mida ei saa muuta ega mis sõltu teistest reeglitest või autoriteetidest);
3. enese ohutust puudutavad reeglid (reguleerivad tegevused, millel on füüsilised tagajärjed ning põhinevad kasulikkusel). (Smetana 1993; Tropp, Saat 2010: 66 kaudu)

Koolieas tõuseb esiplaanile kaks uut suhtlemiskeskkonda – formaalne (klass) ja mitteformaalne (sõprade seltskond, kamp). Mida vanemaks laps saab, seda rohkem liigub eakaaslaste gruppide tegevus väljapoole kodu ja kooli. Täiskasvanutel on järjest vähem kontrolli laste tegevuse üle. Vanemaks saades omandab koolieelne mäng organiseeritud tegevuse omadused (mängitakse reeglitega mänge või tehakse sporti). Suur osakaal on koos ajaveetmisel ja vestlemisel. (Tropp, Saat 2010: 69)

Sarapuu rõhutab mängude kollektiivsust ja selle olulisust. Laps peab tunnetama, et ta on osa kollektiivist – nii tunneb ta ennast hästi ja on motiveeritud suhtlema teiste kollektiivi liikmetega. Suhtlemise alusel kujunevad välja sõprussuhted, kus lapsed õpivad enese ja teiste emotsioone tajuma (nt soov jagada rõõme ja muresid, pälvida heakskiitu, rahuldada tekkinud huvi või vastupidi – saada aru halbadest tegudest, mis päädivad süü- või häbitundega). Samuti leiab Sarapuu, et kollektiivsus treenib vastutustunnet, mis kasvab iga antud korralduse ja ülesande eduka täitmisega. (Mäng... 1983: 29–30)

Olulised laste mängu mõjutegurid on sotsiaalne aktsepteeritavus ja staatus ning konfliktsituatsioonid ja agressioon. „Kõige üldisemal tasandil viitab aktsepteerimine sellele, mil määral laps oma kaaslastele meeldib või ei meeldi“ (Tropp, Saat 2010: 69). Sotsiaalne staatus on püsiv nähtus ega muutu tõenäoliselt aja jooksul (st tõrjutud laps on hilisemas elus suure tõenäosusega sotsiaalsete probleemidega teismeline või täiskasvanu). Sotsiaalsed staatused on nt populaarne laps, tõrjutu, kõrvalejäänu, vastuoluline ja keskmine laps. (Tropp, Saat 2010: 70–71). Sotsiaalse aktsepteeritavuse alla võib liigitada ka lähedase omavahelised suhted (nt sõprus). Sõprus kujutab endast lojaalsust, usaldusväärsust ja koos aja veetmist või vastastikust sümpaatiat ja eneseavamist. Sageli võivad sõprusgrupid tekkida käitumusliku sarnasuse alusel (st sotsiaalsed lapsed moodustavad omavahel sõprusgrupi ja agressiivsed lapsed omavahel). Vanusega kasvab sõprade arv ja koosveedetud aeg. (Tropp, Saat 2010: 72–73)

Sõprusele vastukaaluks mõjutavad laste omavahelisi suhteid ning ka mängu antipaatiat ja agressioon. Sarapuu seob konfliktseid situatsioone eelkõige rollijaotusega. Osalt on oluline aru saada ühismängust ja selle põhimõttest, et mängijate individuaalsed soovid ja ettekujutlused tuleb kooskõlastada mängukollektiivi omadega. Igal lapsel on oma iseloom ning see ei pruugi hästi haakuda täidetava rolliga – lapsed, kes ei täida või eiravad sihilikult talle antud rolli, lähevad teiste mängijatega riidu. (Mäng... 1983: 30–31) Üldiselt „mängitakse“ mängus, et ollakse kuri ja vägivaldne ning mängulist agressiooni saadab positiivne emotsioon. Seega on agressiooni traditsiooniline definitsioon – kellelegi sihilikult kahju tekitamine – mängu kontekstis kasutu. (Wegener-Spöhring 1995: 10–14) Siiski, vahel juhtub, et mänguline kaklemine kasvab üle sihilikuks vigastamiseks. Sellisest olukorrast tuleb rohkem juttu müramismängude alapeatükis.

### 2.3. Poiste mäng

Lapse vanuse muutumisega muutub ka mäng. Esimesed mängud ilmnevad imikueas ning on väga lihtsakoelised. Laps mängib oma käte-jalgadega, häälega, juhuslike mänguasjadega jm-ga ning õpib seeläbi neid tundma. Teise eluaasta teisel poolel ilmub lapse ellu sümbolmäng (illusiooni-, fiktsiooni-, fantaasiamäng), kus laps teeb järele talle igapäevaelust tuttavaid olukordi. Esialgu on need tegevused suunatud iseendale, hiljem ümbritsevatele inimestele või mänguasjadele. Hiljem lisandub mängudele veel rollimäng (draamamäng), kus laps mängib läbi kujuteldavaid rolle või mängukaaslasi. Sellist mängimist iseloomustab paindlikkus ja sotsiaalne kompetents, sest laps võtab mängitava rolli iseloomujooned justkui omaks. Viimane mänguliik on reeglimäng ning sellisel mängul on kindel kulg ja reeglid. (Saar 1997: 156)

Poiste ja tüdrukute erinevus mängulistest eelistustes võib peituda lahknevates kogemustes, huvides ja võimetes. Sellest tulenevalt seostatakse poiste mängu üldiselt liikumise ja õuekeskkonnaga. (Saar 1997: 157–158) Janet Lever (1976) on uurinud soolisi erinevusi mängueelistustes. Bakalaureusetöö seisukohalt on märkimisväärne poiste mäng ning seetõttu on Lever uurimusest meelevaldselt välja toodud poisse puudutavad tulemused ning kõrvale jäetud tüdrukute mängu kohta tehtud järeldused. Poiste mängueelistused võrreldes tüdrukute omadega on Lever järgi järgmised:

1. Poisid mängivad rohkem õues, sest paljud eelistatud mängudest (nt meeskondlikud sportmängud või fantaasiarikkad sõjamängud) nõuavad vaheldusrikast ja mitmekesist õuekeskkonda. Sellest tulenevalt arwab Lever, et poiste mängu võid vaadelda kui avalikku tegevust, mis suure ruumiavaruse ja liikumisvõimalusega panustavad poiste iseseisvuse ja sõltumatuse arengusse.
2. Poisid mängivad pigem gruppides. Ühelt poolt on selline eelistus Lever meelest seotud eelmise punktiga, kus suur mänguala annab võimaluse siduda mängu suure arvu mängijatega, kuid teisalt viitab ka sellele, et korralik ja tõeline poiste mäng eeldab suurt osalejate arvu (nt spordimängud, kus on kindel meeskonnaliikmete arv).
3. Poiste mäng esineb samavanuselistes poiste gruppides. Lever jõuab tulemuseni, et 8–12aastased lapsed mängivad pigem omasooliste ja

samavanuseliste laste gruppides. Mõõndusi tehakse siis, kui mäng eeldab palju osalejaid – siis lubatakse ka noorematel lastel kaasa lüüa (sellisel juhul on motoks „pigem väike laps kui mitte kedagi“).

4. Poisid osalevad tüdrukutemängus vähem kui tüdrukud poistemängudes. Sealjuures märgib Lever, et selliseid tüdrukuid, keda peetakse poiste silmis piisavalt võimekaks ja võetakse poistemängude püsimeeskonda, on vähe. Poisid ise, kes osalevad tüdrukutemängus, etendavad seal tavaliselt naljamehe ja narri rolli, st nad tahavad pigem mängu segada ega taotle tõsiseltvõetavust.
5. Poisid mängivad pigem võistluslikke mänge ehk reeglimänge.
6. Poiste mäng kestab kauem. Poiste mäng on väljakutsuv, põnev ja rohkete üllatusmomentidega, seega on poiste tähelepanuvõime püsivam ning mäng pikem. Lever toob välja teisegi aspekti, mis on poiste silmis samaväärselt põnev mängu endaga – sõnasõda. Poiste mängud on enamasti reeglimängud, kus lapsed õpivad teatud normidega tegutsema ja toime tulema. Poistel on kogemust reeglikohase ja reeglivastase mänguga. Sellest tulenevalt oskavad poisid kiiresti ja hästi lahendada mängu jooksul tekkinud vaidlusi. (Lever 1976: 480–483)

Lever spekuleerib, et kitsalt poistemängud on suurepärased õppetunnid valmistamiseks poisse ette edukaks tööeluks ja karjääriks. Mäng õpetab poistele iseseisvust, organisatoorseid oskusi (oskus koordineerida mitmekülgsete inimeste grupi tegevusi), n-ö õigusemõistmist erinevate arvamuste ja vaidluste korral ning reeglitega arvestamist. Võistluslikud olukorrad õpetavad poistele konkurentsiga otsekoheselt tegelema, meeskonnamängud õpetavad meeskonnaga suhtlema ja annavad kindlatele osalistele võimaluse õppida tundma liidrirolliga seonduvat. Poisid õpivad mängude kaudu interpersonaalseid oskusi, millel on pigem instrumentaalne (praktiline) kui ekspressiivne (väljenduslik) iseloom. Ette tulevad vaidlused ja erimeelsused tuleb õppida lahendama nii, et laste vahel ei tekiks lõhet (ega puruneks sõprus). Poisid peavad õppima „rännakut depersonaliseerima“, st tuleb tulla toime sõpradega võistlemisega ja samas ka õppida koos tegutsema meeskonnakaaslastega (kellest mõni ei pruugi olla üldse sümpaatne). Selline tegutsemine on mõnes mõttes seotud individuaalsuse mahasurumisega – st meeskonna sihid asetatakse esimesele kohale, talitsetakse ennast (temperament, energia, frustratsioon) meeskonna kohesiivsuse nimel. Enesekontroll on hinnatud oskus. (Lever 1976: 484–485)

Järgnevalt on välja toodud võimalikud mänguliigid, mida poisid võiksid mängida. Sealjuures on oluline märkida, et toodud mängud ei ole spetsiifiliselt poistemängud, vaid mõlemale soole kohased.

## **2.4. Mängude liigitus**

Mänge saab jaotada kahte gruppi: valmismängud (e reeglitega mängud) ja loovmängud (e vabad mängud). Mõlemal mänguliigil on reeglid. Erinevus seisneb selles, et reeglimängude reeglid on kindlaks määratud ning kõikidele mängijatele kohustuslikud. Reeglimängu reeglid on stabiilsed ning võivad muutuda ainult siis, kui mängijad sellega nõus on. Loovmängu reeglid on pigem varjatud ja paindlikud, muutumisvõimelised. Need tekivad mängu käigus rollidest ja süžest ning neile on omane teadmine inimese käitumismaneeri kohta. Reeglimäng on eesmärgipärane ning saavutusele orienteeritud ning selles osaleb üldiselt kaks või rohkem mängijat. Loovmängud on näiteks rolli-, ehitus- ja lavastusmängud. Reeglimängud on näiteks liikumis-, õppe- või laulumängud. (Ugaste 2005: 163) Mänge saab eristada ka selle alusel, kas mängitakse üksi või koos eakaaslastega. Niilo ja Kikas on üksi mängimiseks toonud välja harjutamismängu ja kujutlusmängu alla kuuluvad sümbolilise mängu ning eakaaslastega mängimiseks konstruktiivse mängu, müramismängu, reeglitega mängu ja kujutlusmängu alla kuuluva draamamängu ning rollimängu. (Niilo, Kikas 2008: 125)

### **2.4.1. Müramismäng**

Müramismäng on mäng, milles leiab aset võitlus, maadlemine või löömine mängulisel kujul. Seda tüüpi mäng on suuresti sotsiaalne tegevus, milles arenevad suhtluslikud ja praktilised oskused. Müramismängu mängivad lapsed on seltsivad ja vähem agressiivsed kui need, kes sellest huvitatud ei ole. (Saar 1997: 107)

Pellegrini (1988, 1991, 1995) sõnul on müramismängul kolm aspekti: liigutuslik (löömine, tagaajamine, haaramine, kallale kargamine), emotsionaalne (iseloomulik „mängija“ nägu ja naeratus) ja rolliline (mängijate mitmesugustesse rollidesse lülitumine). Müramismäng on valdavalt poiste mäng, sealjuures on oluline poiste

vanus. Nooremad poisid (7,5a) kasutavad müramismängu sotsiaalseks interaktsiooniks ja valivad kaaslaseks enamasti samase füüsilisse klassi kuuluvad sõbrad. Vanemate poiste juures on Pellegrini täheldanud, et mängimise sageduse ja lapse populaarsuse vahel on negatiivne seos – agressiivsed mängijad algatavad müramismänge sagedamini. Laste puhul on müramismängul ühendav toime, täiskasvanute puhul annab see võimaluse näidata oma füüsilist üleolekut teiste mängijate suhtes. (Pellegrini 1988, 1991, 1995; Saar 1997: 108–109 kaudu)

Mängukaklus eristub tõelisest kaklemisest. Mängukaklus toimub enamasti lühikese aja jooksul ja sõprade vahel, kes annavad headest kavatsustest üksteisele märku meeldiva miimika ja naeratusega ning jäävad pärast kaklust enamasti kokku. Mängukaklused ei pälvi teiste juuresolijate tähelepanu ning sellises mänguvormis ei lööda üksteist kõvasti. Tõeline kaklus seevastu toimub enamasti võõraste (mittesõprade) vahel ning on agressiivne ja ajaliselt pikk. Pärast kaklust ei jää võõrad kokku. (Smith jt 2008: 216)

Nimetatud kaks kaklusviisi on lihtsasti eristatavad, kuid võib ette tulla olukordi, kus üks kasvab tegevuse käigus üle teiseks. Tõrjutud laste puhul võib mängukaklus sujuvalt üle minna päriskakluseks. Sellisel juhul reageerib laps mängu signaalidele äärmiselt ebasobivalt (reaktsioon võib olla sihilik või põhjustatud sotsiaalsest võimetusest). Sellist käitumist taunivad teised lapsed. (Smith jt 2008: 218)

#### **2.4.2. Kujutlusmäng e sümbolmäng**

„Sümbolilises mängus kasutatakse ühte eset mingi teise asemel, kujutletakse üks asi teiseks“ (Niilo, Kikas 2008: 129). Tegu on dekontekstualiseerimisega – see on võime kasutada mängimiseks irrelevantseid esemeid sihtesemena (nt puuklotsi koogina). (Smith jt 2008: 218) Kujutlusmäng on vanusega seotud – mida vanemaks laps saab, seda keerulisemaks mäng muutub. Esialgu on tegu ühe lihtsa tegevusega, siis lisanduvad sellele erinevad variatsioonid, seejärel juba paljuskeemilised situatsioonid ja stsenaariumid. Seejärel kasvavad need arengud üle n-ö draamamänguks, kus lapsed täidavad kindlaid rolle (arst, ema, koletis jt). (Smith jt 2008: 219–220) Mängu abil arenetakse ja õpitakse. Ühelt poolt soodustab erinevate mänguliste rollide võtmine nt keele ja üldise mõtlemise arengut, teiselt poolt soodustab mängusituatsioonide mitmekesisus loovuse arengut. (Ugaste 2005: 156–

157) Piaget on märkinud, et vanuses 4–7 on sümbolmäng laste elus veel väga aktuaalne ning imiteeritav materjal on väga tõepärane. Vanuses 7–12 hakkab mäng taanduma-muutuma (organiseeritum, reaalsem, reeglipärasem) ning asendub reeglitele orienteeritud mänguga. (Rogers, Sawyers 1988: 19)

### 2.4.3. Rollimäng

„Rollimängud on seotud sotsiaalsete suhetega, mängijad võtavad endale rollid ja esitavad mingeid situatsioone“ (Niilo, Kikas 2008: 131). Sarapuu peab loovmängu all silmas tõenäoliselt rollimängu ning leiab, et see on üks olulisemaid mänguliike. See koosneb süžest, sisust, rollist ja mängulisest tegevusest. (Mäng... 1983: 5) „Mängude süžeks (e teemaks) on igapäevane tegelikkus“ (Mäng... 1983: 5). Mängu teema on suuresti seotud lapse teadmisega tegelikkusest. Mida rohkem on laps jälginud, jäljendanud, uurinud, vaadanud, seda vaheldusrikkam on ümbritseva interpretatsioon. (Mäng... 1983: 5) „Sisu on see, mille laps toob mängus esile kui peamise momendi täiskasvanute tegevuste ja kogu ühiskondliku elu kujutamisel“ (Mäng... 1983: 6). Mängu iseloomustab püüd anda edasi kõik võimalikult tõetruult – iga mängija peab oleva võimeline kaitsma oma seisukohti ja põhjendama toiminguid. Siiski möönab Sarapuu, et mäng ei ole üksühene peegeldus päriselust, vaid sageli võib esitlusest leida laste emotsioonide ja fantaasierikkuse algeid. (Mäng... 1983: 6) „Roll on see, mis määrab kindlaks lapse käitumise mängus“ (Mäng... 1983: 7). Rolliga kaasnevad alati emotsioonid ja ka teatud kohustused-õigused teiste mängijate suhtes. Üldiselt on mängudes olemas pea- ja kõrvalrollid. Selline rollijaotus võib olla konflikti eeldus. Pearoll annab lapsele võimaluse tegutseda, oma mõtteid vabalt realiseerida, teisi mängijaid suunata. Kõrvalroll seejuures nõuab mõtete allasurumist ja allumist pearollile. Mõnikord võib see olla probleemkoht, sest laps ei pruugi end teisele allutada. (Mäng... 1983: 7)

Garvey (1977) nimetab kolm rolli, mida lapsed meelsasti esitavad: funktsionaalsed rollid (teatud töö või tegevus peab saama tehtud; kokad teevad süüa), karakterirollid (stereotüüpsed või fiktiivsed rollid), perekondlikud rollid (isa, ema, õde jm). Nooremad lapsed võtavad rolle, milles nad on ise olnud (väike laps) või mis on neile vastandlikud (ema, isa). Vanemad lapsed on võimelised ka neid rolle võtma, mida nad ise kogenud ei ole. (Garvey 1977; Rogers, Sawyers 1988: 41 kaudu)

„Tavaliselt kujunevad igas lastekollektiivis välja nn mängujuhid. Need on lapsed, kes meeleldi täidavad mängudes pearolle, kes omavad häid organisatorlikke ja ka mängulisi oskusi. Neid lapsi hinnatakse kollektiivis, nendega tahetakse koos mängida, sest siis kujuneb huvitav mäng. Põhiline seisneb aga nende oskuses teisi lapsi oma mänguga kaasa tõmmata, jättes kaasmängijatele enesega võrdväärseid mänguõigused. Samuti hinnatakse nende oskust mitmete laste erinevate mängumõtete ühteliitmisel, kusjuures rahulolu on üldine. Ühtlasi iseloomustab neid lapsi teadmiste rohkus ja sügavus ning vastuvõtlikkus uutele teadmistele. Suhtlemine kaaslastega ei valmista neile raskusi“ (Mäng... 1983: 7). Sealjuures võib kohata ka teistsuguseid juhte – selliseid, kes kindlustavad oma juhi positsiooni füüsilise jõukatsumise, kamandamise, veenmise-meelitamise või „äraostmisega“ (Mäng... 1983: 8).

Howes (1992) on märkinud, et rollimäng on hea võimalus avaldada oma arvamusi ja teadmisi, kaasa arvatud selliseid, millest vabas suhtluskontekstis oleks raske rääkida. Sellist tüüpi mäng on hea võimalus panna proovile suhtlemisoskused – luua kompromisse, arutleda rollide ja stsenaariumi üle, pidada läbirääkimisi. Rollimäng on ühelt poolt hea sotsiaalsete oskuste õppimiseks ja kinnistamiseks, teiselt poolt jälle loovuse ja mõtlemise arendamiseks. (Howes 1992; Niilo, Kikas 2008: 132 kaudu)

#### **2.4.4. Reeglimäng**

„Reeglitega mängud on võistlusmängud – siin on võitjad ja kaotajad.“ (Niilo, Kikas 2008: 133). Mängul on kindlaks määratud reeglid, mida mängu jooksul ei muudeta. Kui üks mängijatest eksib mõne reegli vastu, ootab teda karistus. Reeglimängude alla kuuluvad lauamängud, kaardimängud, sportmängud ja arvutimängud ning nende mängimise sagedus suureneb vanusega. Mängides õpitakse reegleid tundma ning nendele vastavalt käituma, mõni kord võib reeglitega kohanemine olla raske ja kutsuda esile negatiivseid emotsioone. (Niilo, Kikas 2008: 133)



### 3. Mäng analüüsitud teostes

Analüüsi peatükk on struktureeritud autorite järgi. Esiteks selguse huvides, teiseks eeldusel, et lugejal ei ole teostes kirjeldatud mängude kohta teadmisi. Mäng ei kulge ühe igikestva skeemi järgi, see on mitmekülgne ja varieeruv. Teemakeskne lähenemine suruks mängu teatud raamidesse ega lubaks juhtida tähelepanu eripäradele, mis nendesse ei mahu. Autorikeskne lähenemine seevastu hoiab teosed lahus ja loob iga teose mängumaailma kohta selgepiirilise ja avatud kuvandi. Selline lähenemine hoiab muuhulgas ära segaduse, mis võib tekkida mängusituatsioonide kirevuse tõttu. Bakalaureusetöö eesmärk on uurida mängu Jüri Parijõe, Eno Raua, Richard Janno ja Ivar Soopani poisteraamatutes. Analüüsis on toetunud kindlatele pidepunktidele, mis on nii analüüsi kui ka autorite-teoste võrdluse aluseks. Aspektid, mis avavad mängu olemuse, on mängusituatsioon, mängu osalejad ning nende sotsiaalsus ja kommunikatsioon, mängule omased jooned, eripärad ja reeglid, mängu funktsioon ja tulemus. Need punktid tutvustavad lugejale raamatutes kujutatud mängu ning annavad pildi mängu loomusest. Tähelepanekute illustreerimiseks on kasutatud rohkelt tsitaate teostest.

#### 3.1. Jüri Parijõgi „Tsemendivabrik“

„Tsemendivabriku“ mängusituatsioonid on seotud poistele tuttavate tegevuste ja sündmuste jäljendamisega, argipraktika matkimisega. Peategelane, 8aastane külapoiss, mängib teoses kahte mängu. Esimene mäng, kus ta jäljendab kirikus kuulnud jutlust, on üksikmäng, nimetagem seda **jutlusmänguks**. Siin toetub peategelane kirikus käimise kogemusele ning pöimib mängu elemendid, mida ta on näinud oma vanaema tegevat. Teine mäng on **tsemendivabrik**, kus mängitakse hulgakesi ja jäljendatakse küla lähedal asuva vabriku eluolu. Autor mainib kolmandatki mängu, kuid see jääb peategelase mõttetasandile. Kolmas, **sadamamäng**, on ajendatud peategelase vahetust kogemusest isa juures töö: „Nüüd meie hakkame kodus ka sadamat mängima. Aida ees on sadam, rohuplats on meri ja

kaevu kohal on laevad. Mina olen venemees. Sinna laevade juurde sõidab vene ise, muudkui tõmba puri üles, ja las läheb. Tagasi enam ei saa, tuul on vastu, tagasi peab „Alma“ vedama. Joosep on „Alma“ poiss ja viskab mulle trossi kätte. Kui juba sadamasse hakkame saama, siis mina päästan köie lahti ja hõikan Joosepile: „Lappa trossi!“ Siis tema lappab“ (Parijõgi 1982: 53). Põgusalt mainitakse raamatus ka **ehitamismängu**: „Seal oli hea veskit mängida, tegid aga liivakalda sisse kaks auku ja lasksid ülevalt august alla liiva soriseda, siis tuli nii peenikest püüli, et...“ (Parijõgi 1982: 17). Loetletud mängu võib tõesti pidada mängudeks, sest tegu on vabade tegevustega – mängima hakatakse spontaanselt, justkui juhuslikult. Sealjuures tajutakse, et loodud miljöö ja võetud rollid ei ole päriselt, vaid mängult. Samuti on tegu tegevusega, mis ühel hetkel lõppeb, kuid millel on potentsiaali uuesti alata.

**Jutlusemäng** ja **tsemendivabrik** on liigilt loovad sümbol- ja rollimängud. **Jutlusemängus** kujutatakse igapäevaseid ruume ja vahendeid kirikule sümbolsete nähtustena, peategelane võtab kirikhärra rolli: „Mina läksin tasakesi välja ja tegin lauda taha sulalumest kantsli ja altariaia ja hakkasin ise jutlust pidama. Tegin ka lumest inimesed, ja need laulsid siis, kui mina altariaias olin. Kui kantslisse tulin, siis pidasin jutluse: „Jeesusel oli vägi, mis välja läks. [...] Aamen““ (Parijõgi 1982: 9–10). **Tsemendivabrikus** võtavad poisid neid rolle, mida nad külas näinud on ning mängivad neid läbi mängunuppudega, mis on käepärasest materjalist nikerdatud: „Meil olid puuhobused ja vankrid ja puust mehed. Kui midagi rääkisime või tegime, siis ikka – justkui oleksid puust mehed teinud või rääkinud... mängus nii.“ (Parijõgi 1982: 23). Tsemendivabrik on sümbolne – lemmereile, põletusahjudele, tegelastele, monopoli poele jm-le vastavad kindlad kujukesed: „Reinbergi Juku pidas poodi. Temal oli naelakasti sees ikka päris pood kohe, lett ja tikutoosidest kaubakastid, vorstirõngad laes ja kõik“ (Parijõgi 1982: 24). Sealjuures võib üks mängija hallata mitut mängunuppu vaheldumisi. Nuppudega muutuvad ka rollid ja nii mainib peategelane, et ta on mängus kord arst, kord insener ja kord ollakse kõik koos lihtsalt töömehed. Olemas on kindel mänguruum, kus valitseb teatud kord ja tasakaal.

Mängu mängitakse üksi või mitmepealise seltskonnaga. **Tsemendivabrik** puhul on hea, kui mänguseltskond on suur, sest rolle, mida täita, on palju. Mängus osalejad on seejuures ühe asula poisid, kelle hulgast tehakse valik: „See Julius on paha poiss, ise ei saa õieti rääkidagi, ökitab ühtelugu, aga kolepaha poiss on. Meie ei võta teda ka millalgi enda hulka mängima“ (Parijõgi 1982: 16). Julius on tegelane, kes lülitatakse mängust välja, sest ta ei ole võimeline teistega võrdväärselt suhtlema.

Tema toimingud tõukavad pigem poisse eemale. Sarnaselt suhtutakse Rumal Anne lastesse, kes vastavad mängukutsele agressiivsusega. Piiranguna vaadeldakse vanust: „Joosep ei mänginud, tema on väike ega oska vabrikumees olla, tema vaatas niisama“ (Parijõgi 1982: 23), ja teisi kohustusi: „Aadu Jaanil on halb elu, ei saa millalgi meiega mängimas käia ega kedagi. Tema peab ühtelugu last hoidma, kui nende ema käib mõisapäevi tegemas“ (Parijõgi 1982: 17).

Mängule omase joonena paistab silma see, et etendatakse ainult tõestisündinud sündmused. Tegelaste reaalsustaju on imekspandav – puudub lastele omane fantaseerimine ja tegevuse rikastamine. Täiskasvanumaailma sündmused on võetud üle lastemaailma, kus nad omandavad kentsaka varjundi: „Peale lõunat oli palgamaksmine. Siis olin mina jälle insener ja Sule August direktor. Tema maksis palka. Meil olid niisukesed... paberist rahad, templid peal. Kui siis meestel oli jälle palka maha tõmmatud, ütles tema: „Ega mina tea, insenerihärra tõmbas palka maha.“ Siis tulid mehed minu juurde ja mina ütlesin: „Ega mina tea, direktorihärra tõmbas maha.“ Mehed ikka tammusid kontori õues, aga ei öelnud midagi. Aga kui nad monopoli ees olid veidi viina võtnud, kui neil hambad juba veres olid, siis lubasid direktori nina sirgeks väänata ja inseneri prillid sisse lüüa“ (Parijõgi 1982: 23–25).

**Tsemendivabriku** mängu põhjal ei ole võimalik palju öelda tegelaste sotsiaalsuse kohta, sest autor on pannud rõhku pigem mängu süžee edasiandmisele ning tegelastevahelist kommunikatsiooni ei ole avaldatud. Võib oletada, et tegelastevahelist dialoogi ei ole tarvis, sest tegu on korduva sümbolmänguga. Kui mäng toimub juba mitmendat korda, siis eeldatavasti on mängijatele reeglid selged ning neil on mängust mingi kogemus. Sümbolmäng võimaldab igal mängijal olla spontaanne, st nii kaua, kui ei rikuta reegleid ega eksita rängalt, sobivad igasugused variatsioonid. **Tsemendivabrik** on hea näide koosmängust, kuid jällegi halb näide metakommunikatiivsest mängust.

Mäng on ameti- ja rollikeskne. Funktsioonina tõuseb esile sotsiaalsete normide ja tavade ning tulevaste ametite õpetamine ja tutvustamine. Mäng näitab suurepäraselt, millised on need inimesed, kes külas elavad, kuidas nad käituvad, millised on külaühiskonna suhted ja probleemid. Lapsed kinnistavad mängu kaudu ühiskonna toimimismehhanisme ja võtavad eeskuju. Lastel tekib arusaam erinevatest rollidest ja nende omapärast, eriti eristuvad vabrikupeade ja lihtinimeste rollid.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Direktorile omistatakse näiteks kitsi ja hoolimatu inimese omadused, töötajatest saadakse aru kui nurisevatest ja kaeblikest külainimestest.

Külas nähtu ja juttude põhjal kuuldu saab ainsaks tõeks ja õiguseks: „Siis ostsid mehed viina ja kaupa ja olid purjus. Koju tulles oli Reedu Artur röötsakil vankris, vibutas ohjadega ja laulis kogu tee: [...]. Siis hakkas tema hobune tee peal lõhkuma ja Artur lubas hobuse vaeseomaks lüüa, kui koju saab. Kodus siis siduski hobuse aia külge kinni – ikka justkui nende isagi teeb, mängus oli tema nimi ka Mihkel – ja hakkas hobust peksma. Ei lausunud ise sõnagi, muudkui andis aga kaikaga“ (Parijõgi 1982: 24–25). Stsenarium läheb edasi naiste peksmise, hala, nutu, kahetsemise, rohkema viina võtmise ja streikimisega: „Viimaks ütles Reedu Artur: „Hakkame, kurat, õige ise streikima, lahutame need puuvirnad ära ja taome kuuriaknad sisse.“ Siis ronis ise puuvirna otsa ja ütles: „Mina olen nüüd Pärku Juhan ja lähen lae alla seda võlli määrima.“ Siis kukkus maha ja karjus: „Ai sa kurat, jäin masina alla! Mehed, hakake streikima!““ (Parijõgi 1982: 41).<sup>2</sup> Mängu tulemus on seega kogemuse kinnistamine – arusaam maailmast, ootused, tegelikkusest võetud ettekujutus elust.

### 3.2. Jüri Parijõgi „Teraspoiss“

„Teraspoisis“ on mainitud palju erinevaid mängusituatsioone („vase“ mängimine, lennukite meisterdamine, jalaga kivi ajamine, kulli mängimine ja tagaajamine, pingpongi ja male mängimine, pilli mängimine, spordi- ja orienteerumismängud). Pikemalt on peatunud **rahvastepalli**, **võrkpalli** ja **korvpalli** mängul, vilksamisi on räägitud kõrvaltegelase Lootuse **seiklemismängust**. „Teraspoisi“ mäng on suuresti seotud kehalisuse ja sportlikkusega. Palli- ja sportmängude näol on siin tegu traditsiooniliste reeglimängudega, mis on seotud märgatava pedagoogilise alatooniga: „Koolis hoiti nad koos osavasti ohjendatud korraga, alatise järelvalve, mängu ja spordiga. Siin olid ette seatud rööpad, mida mööda elu pidi liikuma“ (Parijõgi 1982: 294). Olgugi et sportmängude näol ei ole tegu lahkumisega tavalisest elust, iseloomustab neid siiski lõpetatus ja piiratus. Sportmängudel on oma mänguruum ja reeglid. Eriti tugevalt tuleb nendes esile pingelement, mis toob välja mängijate võistlusliku loomu. Parijõgi julgustab pingelementi „Teraspoisis“ väga

---

<sup>2</sup> Poisid etendavad sel juhul kontsentreeritud versiooni teoses tõesti sündinud loost, kus üks vabrikutöölise hukub piirdeaia puudumise tõttu. Sündmus ajendab teisi töölisi juhatuse vastu välja astuma ja streikima parema palga ja töötingimuste eest.

detailse kirjeldusega, mis võimaldab lugejal poiste mängu jälgida justkui otseülekannet.

Tähelepanuväärne on mängu seos kooliga. Tööõpetuse tunnis valmistatakse endale hokikepid ja uisualused. Mängimiseks kasutatakse ka kooli palliplatse ja mänguväljakuid. Õpetaja on sageli mängu peamine algataja: „Õpetaja Paas oli osav suusataja, kes väsimatult organiseeris mitmesuguseid mängugruppe. Kord oldi kauged põhjamaa reisijad Lapi tundrates, kus suusad ja põhjapõdrad olid ainsad liiklemisvahendid, kord muutus kogu salk Amundseni meesteks ja rühkis läbi oletatava tuisu lõunanabale – kas elu või surm. Siis korraldati teatesuusatamist, luuremänge suuskadel ja isegi võiduajamist“ (Parijõgi 1982: 309–310). Ka pallivõistlused ja sportmängud toimuvad koolidevaheliste võistlustena. Koolikeskkond on „Teraspoisis“ peamine mängu eeldus ja ruum. Erilise tähenduse omandab see talvisel ajal, sest suvel mängitakse pigem õues. Lootuse mäng seejuures eitab täielikult kooli kui ainsat mänguruumi ja ihkab sellest välja.

„Teraspoisis“ võib kahte täheldatud mängu siduda erinevate tegelastega – Jaani ehk peategelasega seostub **spordi- ja pallimäng**, Lootuse ehk kõrvaltegelasega seostub **rollimäng**. „Tsemendivabriku“ sümbolmängu „Teraspoisist“ ei leia. Mängu osalised on samavanused poisid, kes kuuluvad ühte klassi või gruppi (töö kontekstis vähemtähtsaid mängu mängivad näiteks vastasmaja ja juhuslikud lapsed, pallimänge aga ulakate poiste kooli klassikaaslased). Kui üldiselt ei ole pealtvaatajad ja täiskasvanud mängule oodatud, siis „Teraspoisis“ on vastupidi: „Juba varakult kihas võimlaesine tänav võistlejaist ja pealtvaatajaist. Iga kool oli kaasa toonud plaksutajaid ja julgustajaid; teised tulid niisama huvi pärast“ (Parijõgi 1982: 314). Kõrvaliste inimeste kohalolu võib siin siduda kitsalt reeglimänguga, kus pealtvaatajad võtavad mängust kaudselt osa: „Jällegi rõkkas saal, veelgi tõusis võistlusind“ (Parijõgi 1982: 315) või „Vale, vale! Kohtunik tegi sohki! Ta ei näe midagi, ostke talle prillid!“ (Parijõgi 1982: 318).

Kuigi põhirõhk on Jaanil, kes veab aktiivseid spordimänge, on autor tähelepanu pööranud Lootusele, kes on rollimängumaailma justkui ära eksinud. Poisil on kamp, kuhu ta ka Jaani kutsub: „„Mis kamp see on?“ „Noh, mängime ja... Kamba staap on luhal, tead, kus see vana kummulikäänatud lodi jõekaldal on, selle all on staap. Mul on seal kõik ilusti sisse seatud. Tule!““ (Parijõgi 1982: 292). Jaan hoiab sellest kutsest vaistlikult kõrvale. Lootus ei hooli ümbritsevast ega temale asetatud kohustustest – ta on sügaval Winnetou, kapten Granti või Kolumbuse maailmas: „[...]“

kui korraga ühe kaldale tõmmatud lodja tagant pistis Lootus oma kriimuliseks võõbatud pea välja, sihtis nende poole puupüssiga ja karjus „Käed üles! Olete vangid!“ Jaan ja Kodja hakkasid naerma, kuid Lootus ei olnud parajasti pärit siit maailmast. Ta oli metsiku suguharu pealik ega tahtnud kuuldagi sellest, et teda kutsuti koolivend Lootuseks. Mehed kutsuti lodja alt kokkulepitud häämitsusega välja ja kutsumata külalised viidi vangi. Kui nad kombekohaselt olid üle kuulatud, piinatud või surma mõistetud, siis... siis, ja, võis jälle tagasi Lootuseks hakata ja muud juttu rääkida. Siis ei olnud Jaan ja Kodja enam vangid, vaid külalised, kellele anti vigvamis kivil iste ja kellega võidi puhuda ka muid jutte“ (Parijõgi 1982: 296). Lootus ihkab seiklusi ja eitab tegelikku elu, räägib hullumeelsetest plaanidest, kuid tema mängu näib pigem iseloomustavat lootusetus: „Kogu tee seletas Lootus elavalt ning hoogsalt, et kui tal nüüd korda ei lähe oma lennukiga põhjanabale sõita, siis sõidab kevadel kindlasti Aafrikasse“ (Parijõgi 1982: 297).

**Rahvastepall, võrkpall ja korvpall** on mängud, millel on kindlaks määratud reeglid ja neid ei looda tegevuse käigus juurde. Püsiv ja nõutud on objektiivne vahekohtunik, kes ei tule siseringist. Mängu juures on olulised viisakusreeglid, vastase austamine ja traditsioonid: „Jaan rivistas meeskonna joonele, tõstis käe ja kamandas: „Vastasmeeskonnale – kolmekordne „elagu“!“ [...] Siis joosti rüsinall duši alla, kus mõlemad pooled suuremeelselt üksteise mängu hakkasid kiitma“ (Parijõgi 1982: 319). Reegel on see, et iga mängija peab mängule keskendumisele ning andma endast parima: „Müdinall jooksid poisid keskele ja piirile, keha pingul ja kogu tähelepanu koondatud ainult pallile – kas antakse üle või püütakse välja lüüa.“ (Parijõgi 1982: 315). Mängu käigus analüüsitakse oma tegevust ja otsustatakse, kuidas on kõige mõistlikum tegutseda, appi võetakse ka kavalus: „Ta teadis küll, et selline hoop võib kergesti nurjuda ja pall võib vastase kätte minna, kuid tuli riskida. Paar korda loopis ta palli üle, et vastase tähelepanu kõrvale viia ja kehale pidev põiklemisrütm anda, siis teeskles jällegi üleviskamist, kuid pingutas viimasel hetkel välkkiirelt keha teiseks hoovõtuks ja andis ära kavatsatud riivava põlvelöögi. Vastane märkas seda viimasel sekundil, ei suutnud ennast pallipüüdmiseks ümber asetada ja kukkus maha“ (Parijõgi 1982: 316). Mängule järgneb osalistevaheline elav arutelu, kus vahetatakse muljeid ja emotsioone.

Rollide jaotamine mängus on seotud iseloomuomadustega ja staatusega teiste laste hulgas. Jaan on tegelane, keda iseloomustab aktiivsus, ausus, mehisus, ettevõtlikkus – tekib aimdus justkui väiksest täiskasvanust. Tal on head

juhiomadused ning ta on kaaslaste hulgas austatud, seega on ta alati pallimängude kapten. Teist sorti kaptenid on näiteks tegelased Lilla ja Krõhva, kes saavutavad juhistaatuse pigem füüsilise jõu kui vaimse taibukusega. Jaaniga võrdväärne Kodja on samuti hea juht. Poisid teevad rollijaotuse isekeskis selgeks: „Jaan ja Kodja olid lahutamatud. Kodja oli Jaanist suusatamises kaugelt ees, kuid pallimängudes ja muus spordis ei saanud keegi Jaani vastu. Kohe pärast jõulu tõusis ta nagu endastmõistetavalt spordiringi kapteni kohale, kuna siamaani see koht oli olnud Kodja käes. Kodja ise oli see mees, kes Jaani kõige rohkem sellele kohale soovitas. Talispordis, suusatamises ja jääpallis jäi juhtiv koht endiselt Kodjale. See kõik kujunes nii iseenesest, jõudude ja võimete vahekorrast“ (Parijõgi 1982: 310). „Teraspoiss“ keskendub Jaani loole ning autor ei anna teistele meeskonnakaaslastele sõna. Ka Jaan ise käsitleb mängukaaslasi ühise ja tervikliku meeskonnana ega tee seal mängijatevahelisi eristusi (välja arvatud Kodja, kes on Jaani parim sõber). Jaani kuvand mängujuhina on positiivne ja igati eeskujulik: „Jaan ei andnud oma meeskonnale armu, laskis neil pallimängu kõrval võimelda ja vabaharjutusi teha – keha peab olema igakülgse vormis. Ta manitses neid õhtuti varakult magama minema, et keha täiesti välja puhkaks, [...]“ (Parijõgi 1982: 314). Ka mängu käigus on kommunikatsioon ühepoolne, st tuleb Jaanilt ning on suunatud tervele meeskonnale: „Ta kogus meeskonna enda ümber ja hoiatas: „Peaasi – rahulikult! Ja rohkem üle-mängu teha. Kes päris kindel ei ole oma visetes, andku tingimata pall edasi. Väljalöögid olgu tugevad ja, mis peaasi – riivavad. Riivavat palli ei püüa kinni ka kõige parem poiss“ (Parijõgi 1982: 314). Kui mäng ei lähe nii libedalt, on suhtlus vastupidine – meeskond küsib Jaanilt, mida teha ja kuidas edasi toimida.

Mängu funktsioon on kasvatuslik ja arendav. Sportmängud õpetavad valitsema keha, motiveerivad tegema sporti, koguma jõudu. Mängu võistluslik iseloom paelub mängijaid ja motiveerib neid tegutsema. Kapteni roll õpetab juhiks olemist ja analüüsivõimet, meeskond seevastu õpib toimima ühtse tervikuna. Mängu eesmärk on reeglimängule omaselt selgitada välja võitja. Eriliselt paistab „Teraspoisis“ lisaks võidule silma Jaani individuaalne mängutulemus – ta leiab oma elufilosofia: „„Ja imelik,“ mõtles ta endamisi, „just sellest ajast peale, kui ma hoolimatuks muutusin, et saagu mis saab... kui kaotame, siis kaotame ausasti, – just sellest ajast peale hakkasime võitma. [...] Näib, et härra Pärnal on õigus, kui ütleb, et kui tahad võitu saada, siis pead kõik kaalule panema; siis ei tule hoolida kellestki, ei enesest ega teistest“ (Parijõgi 1982: 319).

### 3.3. Richard Janno „Vutimehed“

Mängusituatsioonid selles teoses on jalgpallimängud erinevate meeskondade vahel. Raamatutegelased ja autor kasutavad pallimängu tähistamiseks teist terminit – **vutimäng**. „Jalgpalli- ehk vutilöömine käis enam-vähem kõigi reeglite järgi, ainukeseks erinevuseks oli vahest see, et jalgpall polnud hoopiski mitte jalgpall... Palli asemel teenis suur õlgedega täidetud riidetutsak, mis nööride ja muude vahenditega oli mägardatud ümmarguseks kõvaks keraks“ (Janno 1974: 31). „Vutimeestes“ paisavad silma toredad vene ja inglise keelest laenatud jalgpalliterminid, mis on kohandatud mängijatele sobivamasse keelde (nt sturmavoi, kollkipper, pekk ja haavpekk, rehverii, juulitama, ahvsait jm).

Mängu liik on reeglilmäng, osalised Kordese ja Valkspargi ning Kassisaba poisid.<sup>3</sup> Mängus valitseb konkreetne ja kindel elukohapõhine osaliste eristus – Kordese tänava poisid on alati ühes meeskonnas, vastasteks on Valkspargi tänavas elavad poisid. Kui võisteldakse Kassisaba poiste (Olimpia) vastu, moodustavad Kordese ja Valkspargi poisid ühe meeskonna (Vutimehed). Huvitav on, et Kordese ja Valkspargi poisid saavad muidu hästi läbi (vaid jalgpallimängus ollakse vastasmeeskondades), kuid Kassisaba poistesse suhtutakse nii mängus kui ka mänguväliselt negatiivselt: „Nendega ei saa ju mängida, kohe kivid lagedal“ (Janno 1974: 50). „Vutimeeste“ mäng on täielikult kooliväline, mistõttu vastandlik „Teraspoisi“ erinevatele pallimängudele. Teine erinevus seisneb meeskondade varieerumises. „Teraspoisi“ kõik mängud moodustavad ühe suure koolidevahelise võistluse, „Vutimeeste“ mäng seevastu ei ole ei osa suurest tervikust ega vahelduvate meeskondadega võistlus. „Vutimeestes“ tegutsevad samad poisid, samad meeskonnad, omavahel ollakse tuttavad. Osalised suhtuvad mängu tõsiduse ja erilise kirega, mis väljendub häälekas kaasaelamises ja instruksioonide jagamises: „„Värdi... pass siia!“ karjus Peeter. „Siva, siva! Ah sa saadan, ära maga ometi! Vala Karlutile, löö pikali... noh! Ah sa memm, no näed, läski!““ (Janno 1974: 34). Lisaks peetakse väga oluliseks mängueelset treenimist ja harjutamist: „Aga nüüd peame kõvasti hakkama harjutama, ega matskomanduga ei saa niisama välja minna“ (Janno

---

<sup>3</sup> Kordes on tänapäevase nimetusega Kevade tänav ja Valkspark on Adamsoni tänav. Koos Kassisabaga moodustavad nad agulimiljöö, milles tavaliste lihttööliste lapsed mängivad.



1974: 50). Harjutusmängudele lisandub tõsine pingelement, sest nende mängude põhjal valitakse mängijaid põhimeeskonda. Muidugi ei taha keegi jääda varumängijaks. Võistluspäev on sellegipoolest eriline mõlemale.

**Jalgpallimängul** on kindel koht – see on plats, kus kõvast pallilöömisest ei ole alles pea ühtegi rohuliblet. Mänguvälja oluliste positsioonide tähistamiseks kasutatakse käepäraseid looduslikke vahendeid – väravaid tähistavad kaks kivi, keskjoont liivaga tõmmatud jutt. Sümboolset ja tähtsat mõõdet omab mängus vutt ehk pall – mida vastupidavam ja uuem on vutt, seda olulisem on mäng. Vutt justkui määrab mängu kvaliteedi ja tähtsuse ning mängijate enesekindluse. Seoses vutiga tuleb raamatust välja ka üks juhtivamaid teemasid – vastasseis eesti ja saksa poiste vahel. Saksa poistel on kvaliteetne ja kallis vutt, mis ei näe sugugi selline välja nagu eesti poiste oma ja selle pärast ollakse kadedad ja kurjad: „„Päris uus vutt,“ neelatas Karlutt ja ta silmad hiilatasid ahes säras“ (Janno 1974: 35).

Olulisim reegel mängus on see, et vastaste arv oleks võrdne – ühel pool üksteist ja teisel pool üksteist. Teine oluline kvaliteet on ausus ja ebaausate võtete vältimine, sealjuures reeglivastane käitumine väärib karistust. Siinkohal võib tuua näite Peetri käitumisest, kus ta viskub vastasmeeskonna mängijale otsa, et vältida palli väravasse lendamist. Vastane reageerib nii: „„Kui nüüd pendlit ei tule, siis meie enam ei mängi, siis algab tõsine sõda. Ja eks me siis vaata...““ (Janno 1974: 82). Üldine seaduspärasus on see, et mängul on mitu staadiumit – alustatakse hoogsalt ja jõuliselt, keskpaigas hoog veidi vaibub ja lõpus võetakse jõud jälle kokku ning tehakse viimased pingutused. Püütakse vältida viiki, sest see on vastukaalus mängu eesmärkidega, mille kohaselt tuleb välja selgitada võitja.

Vutimeeste meeskonnas ei tõuse esile konkreetset juhti. Meeskonna kapteniks võib pidada Peetrit, sest tema kutsub poisid kokku ja peab vastasmeeskonnaga läbirääkimisi, lepib kokku võistluse toimumise aja ja koha. Autor on teda kirjeldanud kui füüsiliselt tugevat ja aktiivset poissi. Ülejäänud meeskonnaliikmetega võrreldes on enim esile tõstetud Värdit. Ta on küll raamatu peategelane, kuid mängu kontekstis omandab ta pigem nõuandja ja kapteni sõbra rolli. Kaasa mängib Värdi iseloom, ta on mõtiskleja-tüüpi poiss, kuid siiski terava meelega. Raamatus võib mitmes kohas leida löike sellest, kuidas Värdi ja Peeter ühekoos **vutimängu** üle arutlevad, seega on need kaks teiste mängijate suhtes asetatud tähtsamale positsioonile.

Individuaalsel tasandil paistab „Vutimeestes“ silma veel üks tegelane – Ludvi. Tema positsioon on sarnane „Tsemendivabriku“ Juliusega. Ta on reeturlik tegelane,

kes valib pooli vastavalt kasutegurile. Ludvi tahab pääseda vutimeeste kampa, kuid on omavanuselistel hulgas ebasoosingus: „Aga Värdis ei saanud teda võtta, sest vutimeestel tuli edaspidi nii mõndagi saladust pidama hakata ja Ludvit ei tohtinud milleski usaldada. Peale selle oli Ludvil ju nii palju patte, et süda ei kannatanud teda oma meeste keskel näha [...]. „Sakste sabarakke me ei taha!“ põrutas Peeter ja sülitas. „Ja valetajaid ja argpükse,“ lisas Värdis“ (Janno 1974: 77, 79). Siiski suudab Ludvi hiljem oma kuvandit vääriliste tegudega parandada ja ta ei jää lõpuni tõrjutud seisundisse.

„Vutimeestes“ on üks mänguroll ka kohtunik, kuid see on erinev „Teraspoisi“ kohtuniku rollist. „Vutimeeste“ kohtunik on pärit siseringist ehk mängijate endi hulgast ja on sisuliselt lahtine roll, st alati ei ole tarvis kohtunikku mängu kaasata. Selline otsus võib olla tingitud mängijate vähesusest – esimesel kohal on väljakumängijad, teisejärguline on kohtunikuroll. Kohtuniku nõudmine on pigem seotud negatiivse eelarvamuse ja kartusega, et vastane teeb midagi keelatud, ilma et keegi tehtut tähele paneks. Vastasest arvatakse halvimat ning kardetakse ebaaustust.

Mängijatevahelises kommunikatsioonis paistab silma hoopis teistsugune suhtlemine vastastega kui „Teraspoisis“. „Vutimeestes“ on võistkondadevaheline suhtlus vägagi laitev ja mahategev. Vastast ei tunnustata, vaid siunatakse, samas ennast upitatakse ja tehakse tähtsamaks, targemaks, tublimaks kui tegelikult ollakse. Selline tendents väljendub suhtumises saksa poistesse: „No mina küll ei tea, kust see saksa sugu on välja tulnud, aga pidin kõva häälega naerma hakkama. Hoidsin peoga suud kinni, muidu oleksingi hüüdnud, et ärge vaest vutti ilmaaegu piinake. Ikka tönksadi ja tönksadi, ja kes vutile pihta sai, see pikali kukkus“ (Janno 1974: 63). Sama suhtumist leiab Kassisaba poiste ja Vutimeeste vahel: „„Noh, silgusabad juba tulevadki!“ hõikas keegi. [...] Üks kassisabalastest ajas enese hooletult püsti, vaatas aegamisi vutimehed üksikult üle säärase ilmega, nagu oleks tal tuline kahju, et peab niisugustele naha peale andma“ (Janno 1974: 80).

Meeskonnasisene suhtlemine on vastandlik. Ühelt poolt suheldakse meeskonnakaaslaste kui võrdsetega, teisalt paistab Kordese ja Valkspargi ühendamisel silma kohatine eelistamine ja eristamine, nt meeskonnanime valikul: „Valkspargi poisid ei tahtnud esiotsa „Vutimeeste“ nimega sugugi leppida. Esiteks juba selle pärast, et see oli Kordese poiste leitud, ja teiseks arvati, et kui kassisabalastel on „Olimpia“, siis ei kõlba neil omalt poolt lihtsamaga välja minna“ (Janno 1974: 60).

Vastasmeeskonna suhtes ollakse üldiselt ühel meelel – tuleb olla parem ja ta maha suruda. Ühise eesmärgi nimel kogunetakse alati kokku ja terve meeskond arutab asja ühiselt – koos pannakse paika mänguplaan ja kõik vajalikud detailid. Sarnaselt „Teraspoisiga“ arutatakse ka „Vutimeestes“ pärast mängu tipphetki ja üldist mängu kulgu. „Vutimeestes“ on esindatud metakommunikatiivne suhtlemine, kus mingisugune mängus tehtud viga või konarus tingib mängu peatamise. Peeter, kes paistab silma erilise vastasmeeskonna mustajana, kuulutab keset mängu, et ta ei ole vastase väravalöögiga nõus, sest tegu oli ahvsaiti ehk suluseisuga. Mäng jääb seisma ja asja arutatakse: „„Ära siin tule, sinu selja tagant löin,““ lõõtsutas Karlutt. „No näed, ma ütlesin, ei saa ilma rehveriita. Jukerdavad ja teevad sobi,“ tusatses Peeter“ (Janno 1974: 35).

Ühisosa „Teraspoisis“ ja „Vutimeeses“ on mängulusti ja -valmiduse seos reaalse elu sündmustega. „Teraspoisi“ Jaani ema sureb ja tal ei ole pikka aega soovi kellegagi mängima minna. Ka „Vutimeeste“ Värdis on tegelane, kelle perekonnaelu ja kodused sündmused mõjutavad suuresti tema soovi sõpradega aega veeta ja koos vutti mängida. Seos toimib ka vastupidi: „Täna aga oli otse rõõmsalt kerge. Värdis ootas koguni, et peaks tulema Peeter või Juts või keegi teine kutsuma vutti lööma – ta oleks heameelega läinud“ (Janno 1974: 49).

Mängu üldine eesmärk on selgitada välja võitja. Nimetatud staatus tõstab enesehinnangut ja uhkustunnet. Raamatus ei saavuta küll keegi võitu ning jäädakse viiki, kuid mäng loetakse sellegipoolest õnnestunuks. Mängu sügavam eesmärk tõstetakse esile Värdis isikliku soovunelma näol: „Vutimehed hästi kokku harjutada, matšis Kassisaba poistega ära karastada ja siis...“ (Janno 1974: 76). See, mis „siis“ tuleb, on suur kaklus saksa poistega. Sakslasi jälgitakse, tehakse kindlaks nende mängukohad ja päevarutiinid. Siis on plaanis suur ootamatu rünnak, et kätte maksta sakslaste ebaõiglase, üleoleva ja alandava käitumise eest. Olgugi et kavandatud rünnaku struktuursed elemendid (valitakse pealikud, minnakse rühmadena, vigastused on aumärgiks jm) on sarnased edaspidi analüüsitavate teoste („Roostevaba mõõk“ ja „Kõik poisid ei saa suureks“) sõjamängude elementidega, ei vaadelda töös eesti-saksa kaklust kui mängu. Tegu on kaalutud ja läbimõeldud rünnakuga, mille mängulised omadused on küsitavad ja reeglid ebavõrdsed. Värdis eesmärk loetakse nii osatäitjate kui ka tema enda poolt täidetuks: „Ja Värdis südame all tuksus üle pika aja jälle pakatav rõõm – vutimehed on tehtud kindlaks sõdalaste rooduks, kes oskab ühiselt võidelda“ (Janno 1974: 83). Tsitaadist kumab läbi, et

kokkuharjutamisel ja ühtsustunde saavutamisel on sügavam tähendus, kui seda mängu kvaliteedi parandamise kontekstis arvata võib. Janno rõhutab nimetatud omadusi ja annab neile esmase tähenduse. Ehk saab mängu lõpptulemust pidada üldiseks üleskutseks süvendada eesti rahva ühtekuuluvustunnet ja kindlustada kokkuhoidmine ühise saatuse ees.

### 3.4. Richard Janno „Kassisaba poisid“

„Kassisaba poiste“ mängusituatsioon on justkui näide sellest, mis juhtub siis, kui mängus eiratakse reegleid. Esmane mängusituatsioon on **jalgpallimäng** Kassisaba ja Pelgulinna vahel, kus ühe meeskonna poiss lööb teise meeskonna poisi nina verele. Sellest kasvab välja üldine lööming, kus lastakse käiku isegi kivid. Edasine mängusituatsioon ja ühtlasi see, mida lähemalt käsitletakse, on kaklusejärgne **sõjamäng** Kassisaba ja Pelgulinna vahel, mis hõlmab suurtüki vargust, luureretke, suurtüki tagasi võitmise katset, vangilangemist, liuvälja põhimõttelist vallutamist ja suurtüki leidmist. **Sõjamäng** ei ole siin üks järjepidev sündmus, mis lõpeb kindla aja möödudes, vaid on jaotatud pikema ajaperioodi peale ja vaheldub reaalse eluga. Kui „Vutimeestes“ võib mängu jaotada teatud staadiumitesse, siis „Kassisaba poiste“ mängu võiks eraldada erinevateks episoodideks.

Üldiselt jääb mulje, et raamatus esinev mäng on kuidagi nigel ja konarlik. Ehk on selline mulje tingitud sellest, et mäng on esiteks esitatud fragmentaarsena, teiseks saadab igat mängusündmust pigem negatiivne emotsioon ja rahulolematuse kui mängurõõm. Iga sündmus on seotud järgmise probleemiga. Kolmandaks jäävad mängijad pikaks ajaks toppama arutlemise ja kaalumise etappi, kuigi ihkavad tegelikult tegutseda. Muidugi, suurtüki varguse puhul on ootuspärane, et ilma jääv osapool kogeb negatiivseid emotsioone, kuid samad tunded tõusevad mängu käigus ikka ja jälle muudes kontekstides esile. Kord on nad suunatud vastase poole, kord iseenda poole, sealjuures viimane tekitabki mängust viletsa kuvandi. Intuitsiooni eiramise ja toppama jäämise etapp tekib Kassisaba poiste hulgas pärast suurtüki vargust. Esimesed mõtted on „„Kohe ajame poisid kokku ja murrame Pelgulinna sisse! Saab siis näha! Peksame kõik läbi ja võtame suurtüki tagasi! Ärgu nad hüpaku!““ (Janno 1974: 117), kuid siis otsustatakse seda siiski mitte teha. Peetakse pausi ja mõtiskletakse selle üle, mida edasi teha. Mängu fragmentaarsusega kaasneb

reaalne oht mängimine unarusse jätta ja ära unustada – kui mängimisega ei tegeleta, vajub see soiku ning kamp, meeskond või polk laguneb laiali.

Põgusalt mainitakse selliseid mängu nagu kurni löömine, tagaajamine ja trahintsi (tuulelohe) lennutamine. **Jalgpallimängu** näol on tegu reeglimänguga. Edasist vastasseisu kahe leeri vahel võib nimetada **sõjamänguks** – kasutavad ju mängijad ise vahekorra kirjeldamiseks sõna „sõda“. „Mäng“ lisandub lõppu just seetõttu, et tegu ei ole päriseluga, kus võetakse välja päris suurtükid ja püütakse kedagi päriselt hukata – kõik on ainult mängult. Siiski ei maksa arvata, et kuna tegutsetakse mängult, ei ole mängimisel sügavat mõtet ja eesmärki. Tegu on rollimänguga, kus mängijad võtavad endale küllaltki ebamääraseid sõjameeste rollid. Erinevalt „Teraspoisist“ ei ole „Kassisaba poisist“ mängul mingit seost kooliga, just vastupidi. Kooliülesandeid tehakse kiirustades, et saaks kiiremini mänguks harjutama või koosolekule minna, koolitundidesse jäetakse igaks juhuks suure lahingu päeval minemata, et mitte võitlusest ilma jääda.

„Vutimeestes“ on sümbolse tähendusega vutt, „Kassisaba poisist“ on ülimalt oluline ja keskne suurtükk. See on masin, mille Jakupi-nimeline sõjaveteran poistele mängimiseks meisterdab: „Rattad puha all, ja peal on niisuke klapp, mis käib vedruga alla. Kui teed konksu lahti, siis vedru kargab ühes klapiga üles, ja kui klapil on mätas, lendab see mähinal igavesti kaugele. Pole muud, kui üks surub klapi maha, teine paneb mätta ja kolmas teeb konksu lahti“ (Janno 1974: 105). Suurtüki üle ollakse ülimalt uhked, sest see annab vastase ees suure eelise. Tegu on masinaga, mis ületab igasuguste omameisterdatud puupüsside ja nuiade prestiiži, on ainulaadne ja kordumatu. Mõlemad osapooled püüavad suurtükki enese kätte saada, et tõestada sellega üleolekut vastase suhtes – kelle käes on suurtükk, see on tugevam, osavam, targem. Kassisaba poisid on löödud, kui Pelgulinna poisid neilt suurtüki pihta panevad, ning tunnevad, et nende auasi on see tagasi võita. Pelgulinna poisid aga tahavad suurtükist igal võimalusel kinni hoida, et näidata oma võimu ja alavääristada jõuetut vastast.

Mängu osalised on jällegi ühe piirkonna lapsed, seekord Kassisaba ja Pelgulinna poisid. Samuti esinevad „Kassisaba poisist“ juba „Vutimeestest“ tuntud Värdis ja Peeter. Nimelt on nende vanemad kolinud Kordese tänavalt ära Kassisaba piirkonda ja see suunab poisid automaatselt uue linnaosa poistekampa. Kordese tänavaga ei ole neil enam midagi ühist, nüüd peavad nad Kassisaba koosseisus hoopis Kordesele edaspidistes **vutimängudes** vastu astuma. See tõsiasi teeb Värdisle esialgu palju

muret ja tal on kahju, et pidi vanade sõprade ringist lahkuma. Paistab silma tendents, kus väljaspoolt tulnud poisse ei võeta tõsiselt ega usaldada. Kui Värdis uues seltskonnas sõna võtab, on Kassisaba poiste mõtted sellised: „Poisid põrnitsesid umbusklikult uut Kassisaba meest, kes küll mõnelegi oli pisut tuttav. Aga mis niisuke asjast teab? Ja mine aja taga, mis mees ta õieti on. Ehk on hoopis jänespüks?“ (Janno 1974: 118–119). Sama lugu on Peetriga, ka temasse suhtutakse vaenulikult ning ollakse peale selle veel kadedad, et Peeter kui võõras poiss endale salakuulamise ülesande saab: „[...] ja veelgi tulisemalt põletas kadedus, et mingisugune Kordese nolk, kes ei tea maast ega ilmast, saab endale säärase toreda tegemise, ja saab just sellepärast, et on siin uus ega tea midagi nende asjust“ (Janni 1974: 131). Sageli mõtiskleb Värdis, miks selline range geograafiline jaotus üldse olema peab: „Tasane tusk ronis Värdis rinda, tal hakkas millestki hirmus kahju. Ja ta mõtles toetudes küünarnukiga kuuriuksele, et kas ei võiks kõik olla sõbrad, nii Kordese kui Kassisaba mehed, ja miks teisi siis halvemaks peetakse, kui nad polnud sugugi halvemad“ (Janno 1974: 126). Samadesse mõtetesse langeb Peeter: „[...] veidrad mehed need pelgukad, ei saa arugi, et oleksid teistsugused kui Kassisaba poisid. Niisama korbatanud jalgadega ja kriimus silmadega, püksitagumikud niisamuti ära lapitud. Oleks nagu kõik ühesugused mehed... Pelgulinna ja Kassisaba omad... kõik ühtemoodi... ja ei olnudki väga kurjad ega metsikud, poisid ikka poisid... oijah...“ (Janno 1974: 159).

Passiivne mängus osaline on Jakup, kelle roll on poistega vestelda ja neile nõu anda. Jakupi ettepanekuid austatakse ja kuulatakse, kuid samal ajal tuntakse natuke ka lapsikut viha tema nõuannete õigsuse osas, eriti siis, kui Jakup teeb nende endi arvates heale plaanile kriitikat: „Kas siis türklased poleks kohe aru saanud, et see on väike poiss peenikese hääle ja tillukese kehaga? Muidugi oleks aru saanud ja poisile kere peale andnud. Mis siis veel rääkida Pelgulinna poistest!“ (Janno 1974: 124). Kuna üldiselt püütakse täiskasvanute sekkumist mängu vältida, on Jakupi roll märkimisväärne: „Komando koosseisu määramine lükati edasi, kuna taheti ka vana Jakupiga nõu pidada, kuidas kõike paremini korraldada. Jakup oli käinud Türgi sõjas, küllap tema niisuguseid asju juba tunneb!“ (Janno 1974: 119).

Mängu juht ja kambapea on Jüri. Tegu on küll aruka ja tugeva juhiga, kuid vahel tõuseb esile tema tulihingelisus ja sellest tingitud hooletus. Mänguotsuste tegemisel on ta emotsionaalne ja kaalutlev, elab eksimusi raskelt üle. Esialgu on ta kamba eesotsas spontaanselt, kuid siis valitakse ta teiste poiste poolt ametlikult

polkovnikuks. Siingi on ta esialgu mõtlik: „Pealik? Õige, seda on ta isegi mõelnud, ilma selleta ei saa tõesti, aga kes saab pealikuks? Keda valitakse? Kas Värdi, see värske Kassisaba mees, Kordese lõhnad alles küljes? Jah, sinnapoole see näib küll trügivat, kõik ta jutud on nii targasti seatud ja ainult see, mis tema arvab, peab olema õige. Noh, ära ikka tiku. Kas siis Kassisaba pärismehele on niisukesed jännipunnid, et peavad minema Kordesest pealikut otsima? Parem siis ärgu olgugi“ (Janno 1974: 133). Siis aga soovib Värdi ise Jürit ja viimane rõõmustab siiralt. Värdi paistab silma arukate ettepanekute ja leidlike ideedega, sealjuures analüüsib olukordi ja teeb ettepaneku talitada mõistlikult ja loogiliselt. Mängus on autor enim esile tõstnud Jürit, Värdit ja Peetrit. Sageli arutavad nad kolmekesi mänguplaane ja alles siis minnakse ülejäänud kambaga rääkima. Teisi mängijaid on küll nimetatud ja isegi veidi iseloomustatud, kuid neil pole püsivaid mängurolle ja nad moodustavad pigem kollektiivse meeskonna. Hääl on antud näiteks Maksile, kelle tunnusmärk on uhke kaabu, ja Tomsoni Juksile, kellel on naeruväärsed pühapäevapüksid, Mikule, kes ei ole rahul, et rünnaku asemel otsustatakse salakuulamise kasuks.

„Vutimeestes“ on oluline, et kõiki tähtsaid asju arutatakse üheskoos, terve meeskonnaga. „Kassisaba poistes“ on selline nõue ebajärjepidev. Pealik valitakse üheskoos. Samas antakse lubadus, et kui Peeter uurib välja, kus suurtükk asub, siis minnakse üheskoos vaenlasega võitlema ja seda ära tooma. Tegelikult minnakse aga ainult mõne poisiga ja see vallandab teiste hulgas pahameele ja süüdistustelaine, seda enam, et äratoomise plaan läheb luhta ja suurtükki ei saada kätte: „[...] et mis sõda see siis on, kui ainult paar meest möllavad, ja needki õieti võõrad mehed, Kordesest või kust pagan. Peetrile oli mõni lausa ninna tahtnud karata. Jüril oli pea tuliseks läinud – kohutav lugu: mäss sõjaväes! Kuid ta pidas oma polkovnikuau kõrgel ja ütles igal pool, et see niisugune on kõrgem käsk, ja kes turtsuma hakkab, see teadku, mis säärasega sõjaväes tehakse: kas lastakse maha või aetakse läbi kadalipu“ (Janno 1974: 173). Meeskonnaühtsus saavutatakse liuvälja vallutamisega – siis saavad kõik kaasa teha. Pelgulinna poisid kaotavad ja meeleolu on Kassisaba poistel jälle hea.

Mängule omase tunnusena püütakse sõjaplaan strateegiliselt läbi mõelda, positsioonid ja tegevuskava paika panna. Rünnakule minnakse justkui ehtsate militaristidena – rühmade, pealike ja kindla tegevusplaaniga. Oluline omadus on kavalus ja leidlikkus, nii püütakse vastast lolliks teha ja isegi häbistada. Näiteks plaanivad Kassisaba poisid suurtüki asukohta nii välja uurida, et maskeerivad ennast

musta habemega ja lähevad võõrastena Pelgulinna poiste hulka. Hiljem otsustakse siiski lihtsama variandi kasuks ja saadetakse Peeter, keda Pelgulinna poisid ei tunne.

Lootus „Teraspoisis“ võttis eeskuju Winnetoust ja kapten Grantist, Peeter võtab siin eeskuju Roosa Sandorist (Rosza Sandor), kes ennast samuti maskeeris ning kellel olid võitluseks vaenlastega erinevad relvad, kuulid, padrunitaskud ja puss. Hetkeks tekib Peetril oht kujuteldavasse maailma ära eksida – ta kujutab ette vastase vangide võtmist ja ekstreemset karistamist, loob teooriaid ja hulljulgeid plaane (justkui Lootuski „Teraspoisis“). Eeskujudesse ja fantaasiatesse võib seega väga kergesti kaduda ja minetada reaalsustaju. Peeter suudab siiski fantaasiast jälle välja tulla.

Leidlikkus ja läbimõeldus viib Kassisaba poisid võidule – esiteks rünnatakse Pelgulinna poisid mitmest küljest, teiseks on Kassisaba poistel eraldi sisse seatud varustajad, kelle ülesanne on kogu aeg laskemoona (lumepalle) juurde teha. Mängu juures on oluline ülim salapärasus: „Kõneldi poolsosinal ja vilksamisi ringi vahtides, sest küsimus oli nii tähtis ja nii salajane, et pidi teist hoidma nagu kopikat kotis. Iga kõrvaline, kes tagaõue ilmus, peletati eemale, [...]“ (Janno 1974: 144). **Sõjamängu** juures on luureretk ja vangide võtmine sama oluline kui kokkupõrge ja võitlus ise. Luureretkele saadetakse üks poiss, kelle isiklikuks ülesanne on välja selgitada mingisugune oluline informatsioon. Pingeelement on suur, sest vastutuse võtab ainult üks mängija. Vangide võtmine näitab võimu ja osavust ning annab võimaluse täiendavat informatsiooni uurida, või nagu Pelgulinna poisid arvasid – häbistada ja hirmutada: „Mis teie koludega tehakse, seda me veel vaatame,“ kuulutas Pärkman parastades. „Eks röövlid pea saama röövli palga. Võib-olla laseme teid maha, aga võib-olla lüüakse teie pead kirvega otsast. Kesköösel astub kokku sõjakohus ja see teeb oma otsuse. Seni puhake ilusasti ja olgu teil lõbus olla. Meie läheme nüüd minema“ (Janno 1974: 176).

Väga oluline on teada vastasest võimalikult palju, nii osatakse rünnakut paremini planeerida. Just seetõttu on väga vihatud äraandja roll. Kassisaba poisid kahtlustavad, et nende ebaõnne põhjustaja on mõni oma poiss, kes on salajast informatsiooni vastasele avaldanud. Reetur püütakse iga hinna eest välja selgitada, kuid „Äraandjast polnud jälgegi. Ühelegi mehele ei saanud läheneda selle hirmsa süüdistusega – võta proovile, keda tahes – ja ühtki kahtlust ei tekkinud kellegi kohta. Suur saladus jäi püsima üle Kassisaba. See oli esialgu küllalt piinlik, sest igaüks tundis teise uurivaid



pilke oma turjal, kuid aegamisi vaibus küsimuse teravus ja siis kaaluti päris rahulikult, kes see võiks küll olla“ (Janno 1974: 184).<sup>4</sup>

Hakkab silma, et vastaspooled suhtlevad omavahel muuhulgas kirja teel. Kui suurtükk kaob, lebab selle asemel väike kirjake: „Kassisaba tuipoisdele. Võdsime teje räpala masina sõasagiks sesd ku on sõta sis on ka saki ja nüit purusdame selega teje müristi ja tappame tje mehi niiet kole. Pelgulinna rüitlid“ (Janno 1974: 116). Muidu peab ka „Kassisaba poistes“ paika „Vutimeeste“ joon suhtuda vaenlasesse mustavalt ja nõökivalt. Nimetatud tooniga kiri saadetakse ka veidi hiljem vastu: „Pelgulinna varesepüdjad ja surtuki vargad. Teatame teile kõigidele et tuleme homme kella nellja ajal sure sõaväaga ja võtame teie kääst ära litsupani. Värisege igavesed arkpüksid ja tulge välja! Kassisaba polk“ (Janno 1974: 204).

Mängu eesmärk on välja selgitada, milline kamp jääb leidlikkuse, kavaluse ja tugevuse poolest peale. Tundub, et keskmes on ka eraldi Kassisaba poiste au taastamine, sh Jüri mure sümbolse suurtüki tagasi võitmise pärast, ja poiste kokkuhoidmise harjutamine. Kuna suurtükk õnnestub tagasi saada, valitsevad kambas ülevad ja rõõmsad meeleolud, ka Jüri muutub enesekindamaks ja seltsivamaks: „Jüri tähtsus oli poiste silmis järsult tõusnud ja ta võis jälle igamehel julgelt näkku vaadata. Vahepeal ta seda ei tihanud.“ (Janno 1974: 224). Teisalt püütakse au taastada liuvälja põhimõttelise vallutamisega. Tahetakse näidata, et ollakse suutelised enda eest seisma ja võimu demonstreerima. Mängu tulemus on seega Jüri sisemine kasvamine ja avanemine, ka tugeva ja püsiva sõpruse loomine Värdis ja Peetriga. Värdis ja Peetri jaoks omakorda on mängu tulemus integratsioon ja austus uues kambas. Oluline märgusõna mängu lõpplahenduse juures on mängueast välja kasvamine ja täiskasvanuks saamine. Sellele arusaamale annab olulise tõuke Jakup: „Niikaua kui te veel väikesed poisid olite, võis kakelda ja suurtükist lasta, aga varsti hakkate juba tööpoisiikka jõudma, ja on põhjust küsida, mis omavahel kaklemine see on. Mis see Pelgulinna halvem on kui Kassisaba? Või Kassisaba halvem kui Kordes? Kõik olete ühesugused poisid, pole üks viletsam kui teine. Palju ilusam ja toredam on, kui te koos jalgpalli lööte või kurni taote ja omavahel sõbrad olete. [...] On vaja, et te sellest ajast peale, mil vähegi hakkate maailma asju taipama, ikka ühte hoiaksite ja sõprust peaksite. Kui saate päris suureks – ja sinna pole enam kes teab mis aega –, siis alles näete, mis tähendab ühtekokkuhoidmine. [...]

---

<sup>4</sup> Lõpuks selgub, et äraandjat pole kunagi olnud. Kuidas poisid teiste saladusele jälile said, on puhas juhus – keegi kuulis õigel ajal kellegi teise juttu pealt ja tegi sealt oma järeldused.

Sellepärast arvangi, et nüüd tuleks Pelgulinna rahu teha ja sõda ära lõpetada“ (Janno 1974: 257). Janno esitab siin Jakupi kaudu sama lootuse, mis kumas läbi ka „Vutimeestes“ – oluline on kokkuhoidmine ja ühtsustunne, kus keegi ei ole teisest parem ega halvem. Poisid ise mõistavad, et mängud jäävad nüüd seljataha ja algab uus elujärk, mis on küll raske, kuid loodetavasti sama põnev.

### **3.5. Eno Raud „Roostevaba mõõk“**

„Roostevabas mõõgas“ on mängusituatsiooniks lahing SMK (Sõjaliste Mängude Komitee) / VKO (Vanaraua Korjajate Ordu) ja indiaanlaste vahel. Liigiliselt on tegu rollimänguga, kus kolm kampa võtavad endale sõdalaste rollid, jagunevad leeridesse ja korraldavad omavahel suure lahingu. Niisamuti kui „Kassisaba poistes“ on siin tegu **sõjamänguga**.

Mängu osalised on esialgu ühe klassi poisid, hiljem lisandub ühele kambale hulk nooremaid poisse. Selgub, et poisid ei eelista siiski alati mängida omavanustega ja vahel on õigustatud pisemate kaasamine mängu. Ühelt poolt moodustavad leeri indiaanlased – see on mängusituatsiooni kontekstis vanim kamp, millel on pikk ajalugu ja kindel pealik, Must Surm ehk 12aastane lastekodukasvandik Roland Sakh. Teise leeri moodustab klassi uue poisi Jaan Kivi uus kamp SMK ja juhuslikult avastatud väikeste poiste kamp VKO. Üldiselt saab mäng alguse selle tõttu, et Rolandi ja Jaani vahel tekib konflikt. Kokkupõrge tekib sellest, et Jaan, enesekindel ja arukas poiss, keeldub suhtumast Rolandisse kui ülemasse ja kõikvõimsasse. Roland, kes ei ole sellise suhtumisega harjunud, ei lepi jälle Jaani ilustamata suhtumisega. Poisid leiavad, et nad on üksteisele võrdväärsed vastased. Mängu kasutatakse siinjuures vahendina, et lahendada mõlema silmapaistva poisi vaheline hõõrumine. Moodustab ju Jaan uue kamba just selleks, et võidelda Rolandiga võrdsetel alustel. Teine mängu ajend on soov hakata vastu võimutsevale kambale ehk indiaanlastele. Mõnes mõttes on see ajend paralleelne Jaani–Rolandi vastuseisule, kuid omab siiski suuremat plaani. Vastamisi on kaks ühtset kollektiivi, millest üks püüab säilitada oma endist võimupositsiooni ning teine ja uuem püüab seda positsiooni kõigutada ja kukutada.

Jaani ja Rolandi pealikuks olemist mõjutavad nende iseloomud. Jaan on tubli ja hakkaja. Roland on ulakapoolne ja veidi äkiline. Siiski on mõlemad ausad ja see on

mängu kontekstis väga oluline ühendav kvaliteet. Kuna mõlemad mängivad igal tingimusel siiralt ja reeglitekohaselt, ei teki mängu katkemist. Mõlemal poisil on mängus n-ö parem käsi – hea sõber ja nõuandja. Jaani aitab Ants Hakkaja, Rolandi kõrval seisab Kotkasüda ehk Jüri Leib. Kampadest tõstab autor esile ka teisi tegelasi, kuid nende rollid on episoodilised ja seotud kindlate ülesannete täitmisega.

Mängus on veel üks tegelane, Uudu, kes peab salakuulaja rolli. „Kassisaba poistes“ ei olnud salakuulaja roll erilise negatiivse varjundiga, kuid „Roostevabas mõõgas“ on tegu lubamatu ja autu rolliga. Erinevus seisneb ehk selles, et Kassisaba Peeter võttis salakuulaja ameti vastu soovist oma kambale midagi kasulikku teha. Samuti võis asi olla „Kassisaba poistes“ selles, et autor keskendub teoses Kassisaba meeskonnale ja jätab Pelgulinna kambasisesed asjad lugejale tutvustamata. Kuna „Roostevabas mõõgas“ on olulised mõlemad kambad ja lugejal on võimalus kaasa elada nii SMK-le kui ka indiaanlastele, kaasneb Uudu tegevusega n-ö topeltreeturlus. Uudu eesmärk erinevalt Peetrist on laveerida mõlemas kambas korraga ja teha lõplik otsus isikliku kasuteguri põhjal. Uudu kuvand mängus sõltub tema iseloomuomadustest. Ta on olemuselt sarnane „Vutimeeste“ Ludviga – truudusetu, halb sotsialiseeruja, pealekaebaja, kerge minetama olulisi inimlikke sidemeid nagu sõprus ja usaldus. „Roostevabas mõõgas“ koheldakse Uudut kui reeturit, kellele sarnaselt Ludviga armu ei anta: „Ja siis kostis Jaani hää, niisugune hää, mida siinamaale polnud kuulnud ei tema sõbrad ega vaenlased. See hää oli selge ja terav, ning kuidagi väga tõsine, nii tõsine, nagu ei kõnelekski poiss, vaid täiskasvanud inimene, nagu kõneleks tõelise suure sõjaväe juht. „Uudu! Sa oled vaenlase salakuulaja! Oled nārune äraandja. Me paljastasime sinu ja kihutame endi hulgast minema! Ära tule enam kunagi meie juurde, sest reeturiga ei taha meist keegi süüa ühte leiba““ (Raud 2005: 91).

Indiaanlaste kamp, nagu nimi juba ütleb, võtab väga suurt eeskuju päris indiaanlastelt. Roland ja tema kambakaaslased võtavad enda motoks sõdida vaenlastega, sealjuures „Vaenlased, need on kahvatunäod, kes tahavad meie põliste maa-aladele tsivilisatsiooni tuua. Meie sõdime kahvatunägudega ja teeme igasugu kangelastegusid“ (Raud 2005: 14). Lisaks kasutavad nad väga aktiivselt nimetatud motost tuletatud kõnemaneeeri ja toetuvad sageli indiaani folkloorile. Lahingus ehitakse ennast näomaalingute ja sulgedega. SMK kamba puhul paistavad silma „Teraspoisist“ tuttavad väärtused – teha sporti, olla tugev, suure jõu ja jaksuga. Poisid asutavad isegi Luitehaku metsa oma staadioni, kus peetakse isekeskis

spordivõistlusi ja tehakse koos spordiharjutusi. Vanaraua Korjajate Ordu ehk VKO peab enda peamiseks ülesandeks vanaraua korjamist ja saadud tulu investeerimist kommidesse ja muusse heasse-paremasse. Need on poisid, kes kõnnivad hanereas laulu ja trummipõrina saatel läbi linna, varustatud puumõõga ja vineerist välja lõigatud pussiga ning alluvad kindral Porka nimelisele juhile. VKO satub SMK-ga ühte leeri, sest ka nemad on tüdinenud indiaanlaste ülemvõimust ja tahavad indiaanlaste kiuslikkusele vastu panna. Ühinemine teostatakse juriidiliselt korrektselt – tehakse protektoraadileping: „Mulle ei meeldi ainult see, et me just protoraadi all peame olema. Meie ei taha kellegi all olla, meie ordu peab olema vaba.“ „Õige, kindral Porka! Teie ordu peab säilitama täieliku iseseisvuse. Seepärast tuleb meil sõlmida leping, kus mõlemate poolte õigused ja kohustused oleksid üksikasjalikult kirja pandud“ (Raud 2005: 59)<sup>5</sup>. Kindral Porka võtab oma ordu väga tõsiselt ning on seadnud sisse sõjaväelise korra, kus lisaks temale on juhtivatel kohtadel teisigi ametiposte (näiteks kaardiväehvitser Heino, kelle ülesanne on tegeleda Männilinna kaardiga ja märkida sinna peale vanaraua leiukohad ja vaenulike poiste elukohad, või sidevägi, kelle ülesanne on siduda kinni iga vaenlane, kes langeb VKO kätte vangi (Raud 2005: 62).

Kampadel on ühiseid jooni. Nii on mõlemas kohustuslikud töötused ja võitluslaulud (indiaanlastel lausa kaks: „Töotan ja vannun, et sellest tunnist peale teenin ustavalt indiaanlasi ja nende suurt pealikut Musta Surma. Tules ja veres peab hukkuma valge tsivilisatsioon! Hammas hamba ja nuga noa vastu! Indukad ei jäta! Kui ma oma töotust ei pea, tabagu mind välk ja närigu mu konte konstaabli koer!“ (Raud 2005: 10) või „Mina, punanahaline indiaanlane ja meie suguharu ustav poeg, töotan ja vannun oma esivanemate hingede nimel, et ma ei hoia oma elu ega indiaani verd võitluses kahvatunäoliste koerte vastu. Töotan ja vannun pühalikult, et võitlen homses lahingus niikaua, kuni kahvatunägude kamp on purustatud. Kui ma seda ei tee, tabagu mind välk!“ (Raud 2005: 67). Mõlemal kambal on kindlad kokkusaamis- ja kogunemiskohad, kus peetakse koosolekuid ja arutatakse tähtsaid asju. Indiaanlased kogunevad näiteks kellegi Böppelmanni haua ja SMK-lased Luitehaku Suure Männi all. Kuna kamba asjad peavad siingi sarnaselt „Kassisaba poistele“ olema täieliku saladuskatte all, siis on mõlemal kambal võõra läheneja tarvis olemas oma hoiatussignaal („Õua-õua-õua-õua!“ ja „Sõnaahe“).

---

<sup>5</sup> Kuna Porkale ei meeldi, et tema kamp kellegi alluvuses on, otsustakse Vanaraua Korjajate Ordu lõpuks võtta protektoraadi „peale“.

SMK-l on oma ajakiri, kust võib leida huvitavaid ja leidlikke jutukesi, mõistatusi ja reportaaže mängu kohta: „Meie uus ajakiri hakkab jutustama elust SMK-s. Ajakirja ülesanne ei ole mitte inimeste „koorimine“, vaid rahva rikastamine igasuguste teadmistega, inimeste vaimu arendamine (mõistatuste ja peitepiltide abil) ja värskete uudiste kättetoimetamine“ (Raud 2005: 23). Ajakirjast võib välja lugeda tõsidusetaotlust ja täiskasvanulikkust – nii mõnigi kord viib see koomiliste artikliteni: „Meie põhimõte on siiski teine: kooliharidus peab olema lubatud ka indiaanlastele. Me küll ei poolda Roltsi, kuid lubame tal siiski end õppimise teel täiendada“ (Raud 2005: 36).

Nagu „Kassisaba poistes“, nii suheldakse „Roostevabas mõõgaski“ mõnikord kirja teel. Näiteks esitab Roland Jaanile väljakutse sellise kirjaga: „Jaan Kivi!!! Kui sa oled kahvatunägu, ootab sind surm! Hakkad aga indiaanlaseks, ootab sind igavene au! Kui julged, tule välja ja näita, mis mees sa oled!!! Must Surm!!!“ (Raud 2005: 11). SMK häälekandja avaldab ka kirja teel saabunud sõjakutse: „Jaan Kivi! Sina ja Sinu kamba mehed on tunginud indiaanlaste põlistele maa-aladele. Te kolate Luitehaku metsas ja rüvetate punaste meeste püha puud Suurt Mändi. Ja vähe sellest. Te olete koguni ehitanud Suure Männi alla tsivilisatsiooni õudse sünnitise – spordiplatsi. Hoiatan Sind!!! Kui te veel kord tungite üle meie metsa piiride, tabab teid halastamatu kättemaks. Must Surm“ (Raud 2005: 41–42).

Märkimisväärne on spetsiifiline sõnavara, mida erinevad pooled oma tegevuses kasutavad. Indiaanlaste kõnest kumab läbi indiaani folklooriga seotud sõnavara, nagu seda eespool välja toodud kirjas märgata võib. SMK kasutab eriskummalist militaarset sõnavara – see selgub nende endi kamba nimetusest, lisaks luuakse SMK juurde Verekoerte Kompanii, mis koosneb ühest koerast – eruseersant Kolumbusest, kes hiljem edutakse kõrgematele auastmetele. Taktikalise sõjarelvana kasutatakse ka propagandistlikke lendlehti, mis püüavad vastaskamba poisse hirmutada ja enda poolele üle meelitada.

Rolandi kirjast selgub, et suure lahingu pidamise ajend on küsimus territooriumi kohta. Ühet poolt peab see paika, teisalt on kampade kokkupõrke põhjusteks lisaks veel eespool mainitud sügavamad põhjused. Lahingul on kindel struktuur ja reeglid. Oluline tõekspidamine **sõjamängus** ja ka teistes mängudes seisneb selles, et lahingusse ei tormata ilma ettevalmistuseta – alati tahavad mõlemad pooled võtta aega, et end vaenlase vastu ette valmistada ja võitlusvahenditega varustada. Lugu peetakse kavalusest ja leidlikkusest, need omadused on kumanud läbi ka teistest

analüüsitud teostest. Indiaanlaste ja SMK vahel muutub Jaani kavalus määravaks ja toob neile võidu. Samuti panustatakse üllatusmomentidele, mis peaksid vastast lahingus hirmutama ja segadusse ajama. Oluline reegel mängus on võrdsus ja konkreetsus – st vastaspooled peavad olema arvuliselt võrdsed ja kõik lahingu tingimused ja üksikasjad (koht, aeg jm) eelnevalt juhtide poolt kokku lepitud.

Lisaks lahingutegevusele paistab „Roostevabas mõõgas“ silma sama tendents mis „Kassisaba poisteski“ – minnakse luureretkele või ollakse varjatud kohas valvel, et võimaluse korral uurida välja informatsiooni vastase kohta või lihtsalt kindlustada oma laagri turvalisus: „Ülesanne oli vastutusrikas, raske ja hädaohtlik. Igal sammul võis sattuda vaenlase luurajatele või koguni peavägedele. Igal sammul ähvardas vangilangemine – ning siis juba muidugi ülekuulamine koos sinna juurde kuuluvate piinamistega“ (Raud 2005: 69). Tsitaadist selguvad ka vangi langemise mõnud ja mured. Ühelt poolt püütakse igal juhul vältida vastase kätte vangi langemist, sest nii ollakse sunnitud reetma oma kamba kohta salajast informatsiooni. „Roostevabas mõõgas“ on aga näha, kuidas sellist olukorda saab enda kasuks pöörata – antakse valeandmeid. Piinamise all peetakse siin muidugi silmas mängulisi pitsitusvahendeid (nt nõgesega sähvatamist) ja mitte selliseid, mis kellelegi ohtlikult liiga teevad. Kui aga keegi saab endale vangi, ollakse õnnelikud, et vastasel on üks mees vähem, kellelt pealegi saab huvitavaid asju välja pinnida. Mängus satub näiteks kindral Porka indiaanlaste kätte ja Roland asub kohe teda üle kuulama. Porka seotakse puu külge, kuid ta vaikib kangekaelselt. Reaalne lahing ja kokkupõrge on vägagi füüsilised – loobitakse kive, minnakse käsitsi kokku, rüseletakse ja lüüakse üksteist. „„Võit või kaotus!“ – „Elu või surm!““ (Raud 2005: 85) – vahepealset ei ole, sealjuures kaotuse märk on taganemine või põgenemine.

„Roostevaba mõõga“ lahingu ajend on konflikt Jaani ja Rolandi vahel. Omavahelist hõõrumist asutakse lahendama mängu kaudu, milles mõlemad poisid kasvavad ja küpsevad ka sisemiselt. Jaan õpib mängus liidripositsioonile omaseid proovikive ja probleeme lahendama, muutub sihikindlamaks, küpsemaks ja täiskasvanulikumaks. Samuti muutub ta järjest lähedasemaks oma hea sõbra Antsuga. Roland on ulakavõitu poiss, kellega pealekauba käib kaasas õpetajate ja teiste täiskasvanute poolt loodud eelarvamus ja maine. Siiski on Roland see, kes mängu jooksul kõige rohkem muutub – temast kaob ulakus, kiuslikkus ja õelus. Muutust märkavad nii klassikaaslased kui ka Jaan ise: „Aga ma olengi Roltsi sõber.

Siis küll ei olnud, aga nüüd olen“ (Raud 2005: 108). Seega võib järeldada, et mängu kõige silmapaistvam tulemus on sügava sõpruse loomine kahe poisi vahel.

### **3.6. Eno Raud „Sõjakirves on välja kaevatud“**

Raamatus tegutsevad juba „Roostevabast mõõgast“ tuttavad tegelased (Jaan, Ants, Roland). Nimetatud poisid algatavad esimese mängu. Teine mängusituatsioon kujutab endast võitlust kohalike poiste ja Jaani, Antsu, Rolandi vahel. Analüüsis on pooli tinglikult nimetatud talupoisteks ja linnapoisteks. Taustainformatsioonina võib mainida, et Roland on suvel talus abiliseks, kust ta ennast varsti vabaks võtab. Sel ajal tulevad talle külla Ants ja Jaan ning ühekoos asutakse seiklustele.

Linnapoiste mäng on rollimäng. Rolandi roll on endiselt indiaanipealik ja Jaani-Antsu hüütakse raamatus westmaniteks. Kõik kolm poissi mängivad maadeavastamist, matkivad looduslähedast ja põlisrahvaste elulaadi, otsivad seiklusi, luuravad metsas ja elavad laagris. Roland jääb sealjuures truuks indiaanlaste elukommetele (nt keeldub söögiriistadest ja siunab tsivilisatsiooni). Teine mäng on sõja- või võitlusemäng, mis saab alguse Rolandi konfliktist maapoisi Arnoga. Kui „Roostevabas mõõgas“ oli Roland ennasttäis ja väljakutsuv, siis selles raamatus on rollid vahetunud ja tüli norib pigem Arno. Kokkupõrke ajend on üks süüta kana Tipa, kelle Roland ja ta sõbrad Arno arvates tema isa talust varastasid. Tegelikult vahetas Roland kaupa mustlastega – andis oma ragulka, sai kana vastu. Konflikti alus võib olla ka kerge sallimatus. Maapoistel on oma mängud, süsteemid ja positsioonid, mille kontekstis linnapoised on uued ja tundmatud. Ehk tahetakse võõrastele demonstreerida võimu ja kodukohakuuluvust või kombata uute poiste oskusi ja võimeid.

Esmakordselt juhib autor tähelepanu keskkonna rollile mängus. Roland õhkab Mustmetsa looduse poole ja unistab, kui hea seal indiaanlasi oleks mängida. Erinevad pinnavormid ja loodunähtused tingiks proovikividerohke ja põneva mängukeskkonna, kus saaks jällegi Musta Surma rollis kahvanägudega võidelda. Kuna linnapoised leiavadki ennast ühel hetkel looduse keskelt, läheb lahti maadeavastamise ja seiklemise mäng, kus rolle pidevalt vahetatakse. Kord ollakse laagrivalves, siis minnakse jälle luurele, ujutakse saladuslikule saarele jne.

Lahing maa- ja linnapoiste vahel saab küll alguse ning mängus võib täheldada kõiki traditsioonilisi koostisosi, kuid paraku jääb raamatus mäng pooleli ja vajub soiku. Lõpplahendust ei tule ja see on teiste raamatute valguses üllatav. Esmakordselt kaalutakse lahingust loobumist ja vaikset järeleandmist, kuid arutelu tulemusena otsustatakse siiski võitlusse astuda ja mitte põgeneda. Küll aga toimub kõik muu üldiste reeglite kohaselt. Kõigepealt lepivad mõlemad pooled kokku lahingu üksikasjades ning siis peavad linnapoised omaette nõu. Nagu „Kassisaba poisteski“ valitakse üheskoos juht. Kuna linnapoiste hulgas on kaks endist „Roostevaba mõõga“ juhti, siis võib arvata, et asi on keeruline, kuid isekeskis lahendatakse siiski kõik rahumeelselt ja loomulikult ning juhiks saab Jaan: „Rolts pigistas huuled kokku. Temal, kuulsal indiaanlaste pealikul, poisil, kes oli harjunud ainult käskima, ei olnud sugugi kerge harjuda teisejärgulise osaga. Aga ta sai endast võitu. Ja pealegi – ta pidi tunnistama, et Jaan talitab targalt, talitab nii nagu vaja“ (Raud 2005: 149). Lisaks juhile pannakse paika ka käskjala ja luuraja roll.

Targasti kasutatakse ära keskkonda ja evakueerutakse väikesele saarele keset tiiki, et esiteks üllatada vaenlast ootamatust suunast, teiseks, et ümbruskonda maksimaalselt ära kasutada ja põnevust tekitada. Räägitakse läbi plaan: „Kõiges oli neil täpselt kokku lepitud, kõik oli üksikasjaliselt läbi arutatud, kõik võimalused ette nähtud. Nende plaan oli lihtne: udu katte all kaldale võimalikult lähedale sõuda ja sinna varitsema jääda, esimesel soodsal juhul maale tungida, vaenlasele ootamatu löök anda, kiiresti parvele taanduda ja eemalduda udu kaitsvasse varju. See oli muidugi hulljulge plaan, mille õnnestumiseks oli vaja ka omajagu õnne. Kuid Jaan arvas, et ilma millegagi riskimata pole võidetud ühtki suur lahingut“ (Raud 2005: 150). Nii nagu „Roostevabas mõõgas“, võetakse ka siin vang. See on väike poiss Eedi, kelle näol tuleb välja, et iga mängija kohustus on mängule vääriliselt käituda ja mitte mängumaaailmast välja tulla: „Ära tööina, mis sa tikud sõtta, kui ei mõista vangiski olla“ (Raud 2005: 154). Vangi võtmine võtab raamatus ootamatu pöörde ja tähistab punkti, kus mäng hakkab hajuma. Eedi ülekuulamine kasvab sujuvalt üle tavapäraseks vestluseks, kus unustatakse pooled ja lahing. Ka vastane loobub mingil hetkel rünnakuplaanidest, olgu põhjuseks tüdimus või suutmatuse leida viisi, kuidas linnapoistega kontakti asuda (poised on taandunud saarele ja võtnud vangi kaasa, ilmselt pole maapoistel võimalust neile järgneda). Järjekordselt tuleb välja mängule iseloomulik joon, mille kohaselt täiskasvanuid hea meelega mängu ei kaasata. Näiteks puutuvad linnapoised saare peal kokku kalamees Juhaniga, kellele mängust ei



räägita sõnagi. Väga huvitav aspekt selle vestluse juures on mängijate suhtumine mängimisse kui sellisesse. Eedi ütleb Juhanile: „Mängisime siin jah natuke“ ja Jaan: mõtleb selle peale „Või et m ä n g i s i m e natuke. Ega midagi, see pisike on tubli poiss – kaebama ikka ei lähe. Nüüd pole vähemalt tarvis vanamehele midagi seletama hakata“ (Raud 2005: 157). Tsitaadi rõhuasetusest jääb mulje, et mängijad peavad mängimise mõistet liiga väheütlevaks ja irooniliseks. Kõik, millega poisid tegelevad, seisab tegelikust mängimise sõnast kõrgemal ja on palju olulisem tegevus kui mõiste aimu annab.

Kuna võitlus jääb suures osas toimumata, ei ole mängu lõpplahendi kohta palju öelda. Tüli ajend, kana Tipa, tagastatakse endisele omanikule, kuid autor ei anna Arnole enam sõna ja nii jääb selgusetuks, kas tüli sai murtud või mitte. Üks selgem mängu resultaat on sõpruse kinnistumine kolme linnapoisi vahel. Uued läbielamised ja koos algatatud seiklused seovad poisid veel enam ühte. Eriti tuleb see välja Jaani ja Antsu puhul: „Siis ta mõtles, et Ants on ju tema kõige parem sõber. Ja sellest mõttest oli tal südames hea soe tunne.“ (Raud 2005: 165).

### **3.7. Ivar Soopani „Kõik poisid ei saa suureks“**

Soopani raamatul on kaks osa („Kuidas Sarvedeta Saatanad Põrgu Vaala kaitsesid“ ja „Kelleri ja Vaia poisid ristavad mõõgad“), kusjuures osad ei ole narratiivi poolest üksteisega seotud ja räägivad erinevatest mängusituatsioonidest. Esimese ja teise osa mängu on selguse mõttes käsitletud eraldi, sest mõlemas leidub tähelepanuväärseid erijooni, mida välja tuua.

Esimese osa mängusituatsioon on sama struktuuriga, mis Raua raamatus „Sõjakirves on välja kaevatud“ raamatus. Mäng algab siseringist. Esialgu peavad kaks sõpra plaani, kuidas pääseda tiigi keskel asetsevale saarele. Siis lisandub sõpradele veel paar poissi ja moodustatakse kamp, mis hakkab ehitama parve ja püstitama vigvami. Teine mängusituatsioon tekib siis, kui mängu tuleb rivaalitsev kamp, mis tahab poistelt saart üle võtta. Esimene mäng on liigilt konstrueerimis- ja rollimäng, teine rolli-/sõjamäng (esimesel juhul võetakse maadeavastajate ja leiutajate rollid, teisel juhul sõjameeste rollid). Põgusalt, kuid siiski, on Soopani raamatus juttu müramismängust, mille näitel selgitab autor mängu ja mittemängu vahet. Olukord on selline, et Jan narritab veidi Marti, mispeale viimane tuleb

sõbralikult ja mänguliselt Janile kallale. „Villu jälgis seda kõrvalt ja muheles. Kui Mart oleks Janile rohkem liiga teinud, oleks ta sõbrale appi läinud. Praegu selleks vajadust polnud, see oli niisama mäng“ (Soopan 2008: 63).

Mängu osalised on ühe asula erinevas vanuses poisid. Sarvedeta saatamate kamba moodustavad parimad sõbrad Jan ja Villu, kes võtavad enda juurde veel Mardi ja Silveri. Vastaskamba moodustab Guido, kes võtab oma kampa veel Aini, Tarmo ja Kristjani. Soopani raamatu mängijagrupi kuvand erineb teiste autorite omast. Nimelt tegutsevad Soopani raamatus väikesemad rühmad ja igast osalisest on mõne sõnaga räägitud – neil on nimed ja hääled. Janno, Raua ja Parijõe raamatud keskenduvad peamiselt ühele silmapaistvale juhile ja tema parimale sõbrale või abikäele, ülejäänud osa meeskonnast või kambast on impersonaalne tervik.

Jan ja Villu valivad teised kambakaaslased heade iseloomuomaduste põhjal: „„Ma mõtlesin, et Silveri võiks kutsuda. Ta on päris tugev ja lahe tüüp“ pakkus Jan. „Ja võib-olla Mardi, temaga saab alati nalja ja ta pole mingi pugeja ka““ (Soopan 2008: 29). Guido valib oma kamba poisse tugevuse ja füüsilise jõu alusel. Osalisi otsitakse juurde ühelt poolt mängu mitmekesistamise ja lihtsustamise huvides, teiselt poolt turvalisuse mõttes. Neljakesi on mõistlikum nõu pidada, uusi ideid arutada, ehitada ja vaenlastele vastu seista. Loomulikult saavad poisid omavahel hästi läbi ja täiendavad üksteist erinevate võimete ja oskustega. Nagu „Kassisaba poiste“ Peeter, saavad ka siin erinevad poisid endale individuaalseid ülesandeid, millest sõltub mängu edukus ja enesekindlus. Näiteks peab Mart parve jaoks hankima piisavalt pesunööri ja Jan lahingus vastaste kummipaadi lõhki lööma. Sellised ülesanded annavad poistele võimaluse mängusiseselt omapäi tegutseda ja suurepärase soorituse korral sõprade heakskiitu pälvida.

Jani kamp otsustab valida juhi. Iga poiss pakub midagi, mida võiks võitja väljaselgitamiseks teha, kusjuures parim maadleja pakub, et võiks maadelda, parim jooksja pakub, et võiks võidu joosta. Sellest võib järeldada, et juht peab esiteks ennast millegagi või kuidagi teiste ees tõestama, teiseks, et kõik poisid tahaksid olla juhid (v.a Jan, kes seda kohe ka ütleb). Jan teeb lõpuks ettepaneku, mis kõigile sobib: „„Teate, mis te vaidlete, sel pole mingit vahet, kes kapten on,“ sekkus nüüd Jan. „Silver, kui tahad, hakka kapteniks, sest sa oled kõige vanem. Mart, sa hakka tüürimeheks, sest ridvaga parve lükkamine on ka tähtis tegevus ja sul on selleks jõudu. Meil Villuga võib see raskeks minna, aga sa oled meist tugevam ja saad hakkama““ (Soopan 2008: 48). Mingis mõttes kinnitab see, et Soopan ei ole oma

raamatusse valinud kindlat ja silmapaistvat juhti. Kõikidel on tähendusrikkad ülesanded ja see erineb näiteks „Teraspoisist“, kus Jaan paistab ühe ja ainsana kohe raamatu alguses silma, või „Kassisaba poistes“ Jürist, kes on alati tingimusteta meeskonna kapten. Siiski peab ütlema, et Jani kamba juhi positsioon jääb mängu lõpuni pehmeks. Juht on küll olemas, kuid pakutud ideid ja otsuseid võetakse ikka kollektiivselt vastu.

Soopani raamatus on erinevalt teistest selgitatud ka vastase vaatepunkt. Siin saab keskseks Guido kuju, kes hakkab Jani kamba vastu tegutsema. „Guido oli vihane, aga ka kade. Tal polnud kunagi parve olnud, ja nüüd, kui keegi seda peaaegu tema koduõuel ehitab, tahtis ta ka parvele pääseda [...] Kui poisid parve vette lükkasid ja sellega saare poole sõitsid, tahtis Guidol süda rinnust välja hüpata. Kuidas oleks ta ihanud ka ise parvel olla, aga pidi end selle asemel põõsastes peitma“ (Soopan 2008: 51). Guido kadedus ja kiuslikkus kandub ka teistele vastaskamba poistele ja nii otsustakse parv ja saar teiste käest lihtsalt ära võtta. Guido on samast mastist tegelane, mis Ludvi ja Uudu. Seda kinnitab Jani arvamus temast: „Temaga on alati igasugu jama“ (Soopan 2008: 75), mis viitab sellele, et Guido ei ole sotsiaalselt pädev mängus osalema. Ta ei algata mängu mängurõõmust, vaid jonnist, ja teised poisid ei oleks temaga tavaolukorras valmis mängima, st nad ei võtaks teda kunagi enda hulka, pigem oleksid valmis tema vastu minema. Sellist kuvandit süvendab Guido esinemine ja sõnavõtt. Oma kambakaaslastega käitub ta autult ja irooniliselt. Üldiselt jätab ta endast mulje kui autoritaarsest ja pimedast juhust: „„Mina selle kamba kokku panin ja mina olen pealik, selge?“ Selle peale polnud kellelgi midagi öelda, pealegi oli Guido kõigist tugevam ning see andis justkui automaatselt talle rohkem õigusi“ (Soopan 2008: 84). Märkimisväärne Guido kamba puhul on Kristjani tegelaskuju, sest ta on pärit kõrvalasulast ja see ei ole tavapärane. Üldiselt kuuluvad kokku ühe tänava või piirkonna poisid ja kaugemate piirkondade poisid on vastasteks.

Jan ja Villu alustavad mängu soovist seigelda ja teha midagi erilist, lõbusalt aega veeta: „Mõelda vaid: sul on oma saar! See oli midagi müstilist, mida polnud ühelgi Kelleri poisil ja mis oleks teised kadedusest roheliseks ajanud. Tulgu mis tuleb, aga selle saare me Villuga vallutame, mõtles Jan“ (Soopan 2008: 21). Nagu kõik teisedki mängud, nõuab ka Jani ja Villu mäng ülimat salapärasust: „„Aga teeme nii, et me ei räägi kellelegi, mida me siin teeme. Kui keegi meid siin näeb ja midagi küsib, ütleme, et püüame kala.“ [...] Salapärasus tegi ettevõtmise veelgi põnevamaks“

(Soopan 2008: 41). Saladus teeb mängu pingeliseks, kuid asjal on ka teine pool – kui ettevõtmist hoitakse saladuses, püsib mäng justkui omandina ainult asjaosaliste teadvuses ja tegevuses. Kellelgi ei ole võimalik sekkuda ega midagi rikkuda. Saare vallutamise tahavad poisid kindlustada endale isikliku mängumaa. Sealne vigvam hakkab teenima poiste n-ö suvemajana, kus logeletakse, vesteldakse ja mängitakse malet-kabet.

Siingi on mängul traditsioonilised komponendid. Mängu juurde kuulub luuramine, mis lubab vastastel koguda informatsiooni teise kamba tegevuse kohta. Guido saab selle ülesandega hästi ja kannatlikult hakkama ning pikka aega ei märka Jani kamp, et neid jälgitakse. Vaenulike poolte suhted on enamjaolt tõredad, kuid Soopani raamatus ei võta nad nii kuritahtlikke mõõtmeid kui näiteks Janno või Raua kivisõdades. Kindlasti peab mängus olema ettevalmistusaeg, mille jooksul arutatakse üheskoos tegevuskava, muid olulisi mängudetaile ja püütakse asetada ennast vastase positsiooni, et talle siis asjalik vastulöökk välja mõelda. Püütakse leida nõkse, millega vaenlane üle kavaldada ja taganema sundida. Lahingus kasutatakse käepäraseid vahendeid ja kasutatakse looduse võimalusi (evakueerutakse saarele, kus on kaldal oleva vaenlase tegevust hästi näha, vett ei taha keegi puudutada<sup>6</sup> ja seda kasutatakse ära, laskemoonana kasutatakse veest võetud mättaid). Kui muidu on poisid leidlikud ja looduslähedased, siis kohati paistavad silma tänapäevase ühiskonna nähtused (näiteks kummipaad). Pea igas analüüsitud raamatus järgneb mängule elav arutelu, nii ka siin. Väga hästi tuleb Soopani raamatus välja kontrast autu ja siira käitumise vahel. Vastasega nägelemine kuulub mängu juurde, kuid kunagi ei tohi olla eesmärk kedagi vigastada. Kui Guido kambast võiks vabalt oodata ebaausaid käike, siis Jani kamp käitub vastasega väga suuremeelselt (näiteks aidatakse vette kukkunud vastased parvega kaldale vedada).

„Teraspoisis“ ja „Kassisaba poistes“ oli mängijatel võimalus toetuda mänguvälistele eeskujudele – maadeavastajatele ja vabadusvõitlejatele. Villu ja Jan toetuvad siin lisaks Robinson Crusoe’le ja viimasele mohikaanlasele ka uuema ajastu meediumitele. Näiteks teavad poisid filmidest ja telerist nähtu põhjal, kuidas üks vigvam välja nägema peaks ja kuidas parve ehitada võiks. Mehisuse ja toreduse vaimu kannab ka poiste algatatud nimerituaal. Parvele, saarele ja kambale ollakse nõus panema ainult selline nimi, mis on piisavalt väärikas ja paljuütlev. Just nagu

---

<sup>6</sup> Tegemist on asula veepuhastustiigiga, millel on poiste seas „solgitiigi“ maine. Tiiki kasutatakse vahendina, et saarele jõuda, kuid ujumise ja veerõõmude mõttes on veekogu välistatud.

Vutimehed kartsid, et nende nimi jääb vastaste Olimpia kõrval kahvatuks ja väärituks. „Ja üldse – kas sa siis tahad meie parvele nimeks panna Piret või Siiri või ma ei tea, mis veel? Mis parv see oleks, kui sel selline nimi oleks!“ (Soopan 2008: 38). Lõpuks lepitakse üheskoos kokku, et parve nimeks saab Sarvedeta Saatan ja saare nimeks Põrgu Vaal.

Mängu eesmärk on lisaks lõbusale ajaveetmisele saavutada midagi praktilist – ehitada parv ja luua endale suveks mugav ja isoleeritud mängumaa. Sellest on tuletatud vajadus kaitsta oma territooriumi ja tõrjuda eemale kuritahtlikud ja kadedad poisid. Mängu käigus saadakse loogilise mõtlemise ja ehitamise kogemus. Kambas õpitakse koostööd ja suhtlemisnorme. Juhirollis olev tegelane õpib juhile omaseid jooni ja saab juhtimiskogemuse. Raamatus on tegu ühelt poolt väga harmoonilise ja hästi toimiva kambaga ning teiselt poolt kambaga, kus põhirõhk ja otsustusvõime on ühe autoritaarse juhtfiguuri kanda. Teistel kambaliikmetel puudub seejuures võimalus arendada analüüsivõimet ja koguda julgust, et käia välja oma ideid. Mängu tulemus on ootuspäraselt Jani kamba võit ja Guido kamba häbistamine. Jani kamp kindlustab mängu käigus pika ja püsiva sõpruse kõikide kamba liikmete vahel. Guido kambale tõenäoline saatus on laguneda ja üksikud osalised isoleeruvad. Sealjuures jääb Guido tõenäoliselt edaspidi üksikmängijaks ja teised leiavad endale uued kambad, kus tegutseda.

Raamatu teise osa mängusituatsioon on iga-aastane sõda Kelleri ja Vaia asula poiste vahel. Mänguliik on rollimäng, sest osalised võtavad endale sõjameeste rollid, valmistuvad lahinguks ning püüavad vastast taganema sundida. Sel korral on mängus osalisteks kahe asula poisid, kusjuures ühed moodustavad Vaia kamba ja teised Kelleri kamba. Kelleri kampa võetakse ainult need poisid, kes on piisavalt vanad ja sooritanud katsed. Kampa astuvad ka esimesest osast tuntud Jan ja Villu, sealjuures Mart ja Silver on sisseastumiskatsed sooritanud juba varasematel aastatel. Kelleri poisid moodustavad aktiivse kamba, kus iga aasta tuleb uusi poisse juurde ja vanu jääb eemale. See on teiste analüüsitud raamatute kontekstis huvitav ja ainulaadne aspekt. Kuigi „Vutimeeste“ ja „Kassisaba poiste“ **jalgpallimängud** on regulaarsed ja korduvad nähtused, ei maini autorid kordagi mängude minevikku või eelnevaid kogemusi. Soopani Kelleri ja Vaia vaheline sõda on traditsiooniline, sellega liigub kaasa pikk ajalugu ja legendid.

Muuhulgas tuleb siingi välja nimede olulisus. Raamatus on tegelane, kelle nimi on Kallis ja see teeb teistele poistele nalja ja muret üheaegselt: „Ta oli tegelikult tore

sõbramees. Ja ega tema süüdi olnud, et vanemad panid talle sellise nime, mis teiste arvates mehele ei sobinud. Aga ega nimi meest riku“ (Soopan 2008: 118). Teine asi, mida mängu kontekstis märkab, on nõ täiskasvanuvabadus. Lahingut hoitakse saladuses, et ükski lapsevanem ei saaks mängu rikkuda: „Ega Kelleri poistest keegi tahtnud kodus kõva häälega rääkida, et sõda on tulemas. Vaevalt seda siis üldse tulnud oleks, sest mõne poisi vanemad võisid kohale ilmuda. Ja siis oleks Vaia kamba ees häbisse jäänud“ (Soopan 2008: 143).

„Roostevabas mõõgas“ loob Jaan Roltsile vastu astumiseks oma kamba. Sama teguviis on nõutud ka siin: „Kelleri ametlik kamp kutsuti kokku igal aastal, et siis Vaia poiste vastu sõtta minna. Teisiti ei saanud: vaialased poleks Kelleri poisse ilma kambata tõsiselt võtnud“ (Soopan 2008: 106). Lahing peab toimuma võrdsetel alustel ja võrdse arvu osavõtjatega. Kui esimeses „Kõik poisid ei saa suureks“ osas andis Soopan sõna ka vastaskambale, siis teises osas on keskendutud kitsalt Kelleri kamba vaatepunktile.

Kelleri kamba pealik on Rain. Poiss, kelle kohta autor palju ei avalda, kuid annab mõista, et Rainil on kogemust. Ta oskab olla juht ja kamba tegevust süstematiseerida: „Teie, Jan ja Villu, jääte kaitsma käbitagavara varikatuse kõrval. Ja et ükski pasknäär sinna ei pääseks! Silver, sina võtad selle koha, kust vastasel on kõige lihtsam üles ronida. Kui midagi on, anna aga rusikaga silmade vahele. Viljar hakkab mättaid loopima, aga tee seda kiiremini, kui sa tavaliselt mõtled. Muidu jooksevad su pikali. Mina möllan koos teiste sibulatega seal, kus parajasti vaja, ja tulen appi sinna, kus häda käes“ (Soopan 2008: 144). Raini eestvedamisel kogunetakse kokku ja peetakse koosolekuid, arutatakse üheskoos ideid ja pakkumisi. Koos valitakse ka kamba staap, kust asutakse rünnakule ja kus hoitakse laskemoona. Kampa käsitletakse kui tervikut, kuid aeg-ajalt saab mõni poiss individuaalseid ülesandeid, mis annavad võimaluse kamba hulgast silma paista. Näiteks käbisid laskemoonaks korjatakse koos, kuid tulekustuteid näppama lähevad Jan ja Villu kahekesi. Eraldi paistab mängust silma Jani ja Villu kokkuhoidmine: „„Kuule, sa siis jälgi mind ja ma jälgin sind, et keegi kuskilt küljelt või tagant rünnata ei saaks,“ ütles Jan sõbrale“ (Soopan 2008: 147).

Vastaskampade omavaheline kommunikatsioon on nagu ikka narritav ja halvustav. „Pasknäärideks kutsus Kelleri kamp naaberasula poisse. Miks, seda ei mäletanud vist keegi. Ilmselt selle linna ebameeldivate kommete tõttu – ükski aiapidaja ei sallinud pasknääre, kes põõsastelt ja puudelt maitsvaid vilju varastasid.

Naaberasula poisse ka ei sallitud“ (Soopan 2008: 112). Vaia poisid kutsuvad Kelleri poisse omakorda keldrirottideks. Ka siinses mängus suheldakse vahel kirja teel: „Te vääritud keldrirotid! Teil pole vähimatki lootust võita meid, Vaia kuningriigi sõdalasi, sest meil on relv, mida te eluski välja ei oskaks mõelda. Anname teile võimaluse oma kindlus võitlusest üle anda. Ainult siis ei pea te põrgupiinu tundma“ (Soopan 2008: 132).

Lahing ise on jällegi traditsioonilise ülesehitusega. Kõigepealt peetakse plaani ja pannakse paika lahinguplaan. Enne tehakse ettevalmistusi ja püütakse välja mõelda kavalusi, millega vaenlane vahele võtta. Keskkonda kasutatakse maksimaalselt ära ja staap seatakse sisse taktikaliselt mõeldes. Põhilisi relvi meisterdatakse endale ise, näiteks Villu ja Jan teevad endale ise puumõõgad. Eriti armastatud on uute üllatusrelvade välja mõtlemine. Siin särab Mart, kes leiutab vastase ehmatamiseks pipra-/tindipritsi. Ka vastased üllatavad Kelleri poisse oma üllatusrelvaga, milleks on tihedalt kokku seotud nõgeste nuiad. Äärmiselt oluline relvade juures on nende ohutus, st nad peavad küll hirmutavad välja nägema, kuid reaalseid vigastusi ei tohi nad mitte mingil juhul kellelegi tuua. Lahingueelselt viiakse ennast õigele lainele ja tehakse võimalikult palju ettevalmistusi: „Sõjani oli jäänud kaks päeva ning kõik kamba liikmed kõndisid ringi pilguga, millest ainult nemad ise aru said. Iga puunott, jändrik, potikaas või nõõrijupp võis sobida sõjariistaks, mida võitluses kasutada“ (Soopan 2008: 129). Lisaks staabi täiustamisele harjutatakse ka iseenda pärast – veheldakse või visatakse oda, maadeldakse. Lahingu eel valitseb üldine emotsionaalsus ja ärevus: „Kõik asusid oma kohtadele ja vaatasid täpselt järele, millise kivi taga on end kõige parem varjata, kust rünnata, kust tinti pritsida, kust käbi visata“ (Soopan 2008: 144). Ollakse äraootaval positsioonil, sest selles mängus puudub luurelemineku traditsioon. Kumbki kamp ei tea teise plaanidest ja tegevuskavast palju. Nii ollakse selle võrra ärevamad.

Kahjuks peädib teise osa mängusituatsioon õnnetu juhtumiga, mis rikub Kelleri poiste mängurõõmu täielikult. Vaia poisid saavad lahingus lüüa, ei tule kaotusega hästi toime ja otsustavad enne täielikku lahkumist Kellerist anda viimase autu löögi. Vaia salapärase lisamängija lennutab poistesalga poole mäest alla suure puupaku, mis vigastab Raini ja lööb jalust ka teised. See on esiteks autundetü võte, teiseks täiesti vastuolus reegluga, mille kohaselt ei tohi ühtegi mängijat päriselt vigastada. Lisaks süütavad Vaia poisid Kelleri poiste staabi, mis oleks võinud lõppeda väga õnnelt, kui seal keegi sees olnuks. Kelleri poisid ei ole vihased, pigem äärmiselt

nõrдинud: „Põnev päev oli pöördunud traagiliseks, kuid see polnud veel kõik. Järgmisel päeval tuli kooli minna ning poisid lootsid Vaia omadega kokku saada ja aru pärida. Kool asus Vaia ja nad olid kõik koolivennad – üksteise peale vihased koolivennad. Ehkki nii see polnud plaanitud, oli nende **sõjamäng** võtnud päris sõda meenutava pöörde. Vähemalt Kelleri poisid polnud sellist asjade käiku ette näinud“ (Soopan 2008: 167). Sellise mängu lahendi juures võib tõmmata paralleeli esimese osa Guido kujuga. Motiveerib tedagi autuid tegusid tegema tema iseloom, sisemine viha. Kadedus on ehk üks juhtivaid ja võimsamaid mõjutajaid. Tuleb välja, et ka Vaia poisid ei ole mänguks sobilikud vastased, sest ei järgi reeglid ega ole võimelised lüüasaamist mehelikult vastu võtma. Selline kaotusreaktsioon on analüüsitud raamatutes ainukordne nähtus ja tundub, et Soopan rõhutab aus-autu konflikti erilise tähelepanuga. Ehk on sellest tulenevalt mängu funktsioon anda õppetund – alati ei vastata heale heaga ja ausale ausaga.



## Kokkuvõte

Bakalaureusetöö eesmärk on uurida eesti realistlikus poisteproosas esinevat mängu. Täpsemalt vaadeldakse J. Parijõe „Tsemendivabrikut“ ja „Teraspoissi“, R. Janno „Vutimehi“ ja „Kassisaba poisse“, E. Raua „Roostevaba mõõka“ ja „Sõjakirves on välja kaevatud“ ja I. Soopani „Kõik poisid ei saa suureks“. Uurimismeetodina on kasutatud lähilugemist, mille käigus eraldatakse teosest mängusituatsioon ja markeeritakse selle osalised, reeglid, eesmärgid ja tulemused. Analüüsist ilmneb, et valitud autorite mängudel on teoste lõikes nii ühisosasid kui ka eripärasid. Kokkuvõttes antakse mitte küll universaalsed, kuid esialgsed üldistused poistekirjanduses esineva mängu kohta.

Valitud raamatute mängutüübid on valdavalt kas rolli- või reeglimängud. Rollimängudes võetakse rollid, mis on tuletatud ümbritsevast keskkonnast ja inimestest (näiteks „Tsemendivabrikus“ külainimesed ja vabrikudirektorid), tuntud tegelaskujudest (Kolumbus, kapten Grant, indiaanlased) või soolistest ootustest (näiteks sõjameeste mängimine „Roostevabas mõõgas“). Peab märkima, et tegelaste võetud rollid taotleavad täielikku tõetruudust ja täpsust – võetakse üle kõnemaneeer, ideoloogia, sõnavara jms. Üldiselt etendatakse rolle vahetult, st lapsed ise etendavad kellegi teise osa. Sealjuures paistavad silma sõja ja indiaanlastega seotud rollid. Peab mõnema, et „Tsemendivabrikuski“ on tegu rollimänguga, kuid seda vahendatud kujul. Nimelt võtavad lapsed erinevaid rolle mängunuppude abil ja etendavad süžeed kujukeste kaudu. Reeglimängude põhimõtteks on kainus, rangus ja määratud reeglitest kinni pidamine, fantaasiat ei ole sellises mängus üldiselt kohta. Teostes võib esineda mitu mängu korraga, kusjuures mõni mäng on domineeriv ja läbiv, teine jälle kõrvaline.

Mängus osalejad on üldiselt ühevanuselised poisid, kes kuuluvad millegi poolest kokku. Silmapaistev mängugrupi ühendaja on geograafiline kuuluvus – koos mängivad ühe piirkonna, asula, tänava poisid. „Vutimeestes“, „Kassisaba poistes“ ja raamatus „Kõik poisid ei saa suureks“ on asupaik ülimalt olulise tähendusega ja määrab automaatselt osapoole, kuhu keegi kuulub. Näiteks Vaia asula poisid kuuluvad ainult Vaia kampa ja Kelleri asula poisid ainult Kelleri kampa.

Segakampasid ei moodustata, kuid liikumine ühest teise on lubatud (näiteks kolib Värdi perega Kordese tänavast Kassisabasse ja kuulub edasipidi juba Kassisaba kampa). Lisaks piirkondlikule kuuluvusele võib mängus osalemisele määravaks saada sotsiaalne pädevus. Välditakse poisse, kes ei oska või ei taha võrdväärselt suhelda, samuti eiratakse neid, keda peetakse valelikuks ja autuks. Valdavalt on autorid kirjeldanud mängugruppe terviklike ja impersonaalsetena, siiski tõuseb igas teoses esile kaks-kolm tegelast, kellele pööratakse enim tähelepanu ning kelle kaudu tegevust edasi viiakse. Sellised tegelased on mängujuht, kapten, pealik, polkovnik või muul juhtival positsioonil poiss ning tema parim sõber.

Olulised mängule omased jooned on süsteemsus, struktuur, eelharjutused ja reeglid. Mängus tegutseb kamp ühtselt, st pealiku eestvedamisel arutletakse koos läbi mängu käik ja muud olulised detailid. Kindlasti jaotatakse ülesandeid, st mängus osalejal on kindel eesmärk, valdkond või liigutus, mille eest ta vastutab. Mängu ei tormata kunagi ilma ettevalmistuseta. Sõjamängu puhul korjatakse näiteks laskemoona, kindlustatakse kohtumiskoht vms, reeglimängu puhul treenitakse füüsiliselt ja harjutatakse viskamist, hüppamist vms. Au sees on igasugune kavalus ja leidlikkus – vastast püütakse üllatada (näiteks mõtlevad „Kõik poisid ei saa suureks“ tegelased välja pipra ja tindi vee, mis on küllaltki originaalne relv ja ehmatab vastast hästi).

Kindlasti peavad mängu osapooled olema arvuliselt võrdsed, kusjuures kõikidelt mängijatelt nõutakse mehisust, vastupidavust ja eelkõige ausust. Reeglitevastast tegutsemist mõistetakse hukka ja mäng katkeb. Paistab silma tendents hoida mängu puudutavat informatsiooni ülimes salajasuses. Siiski peab möönma, et „Teraspoisi“ pallimängud on vägagi avalikud ning erandlikult võtavad pealtvaatajad mängust aktiivselt osa. Valdavalt soovitakse vältida täiskasvanute sekkumist mängu. Küll aga ei kehti see näiteks „Kassisaba poiste“ Jakupi kohta, sest tema on ise sõjas käinud ja teenib poiste silmis nõuandja rolli.

Mängu struktuur sõltub eelkõige mängutüübist. Pallimäng algab näiteks meeskonna kogunemise ja vastasmeeskonna tervitamisega. Edasi tuleb mäng ise ning lõpetatakse vastasmeeskonnale suunatud austusavaldusega. Sõjamäng algab lahingukokkuleppe, nõupidamise ja eelharjutustega, siis tuleb lahing ning lõpus kaotaja taandub.

Mängu juurde kuulub vastaspoole nöökimine ja väike eneseupitamine. Omavahelises kommunikatsioonis ollakse otsekohesed ja julged. Nii reegli- kui ka

rollimängule järgneb alati elav arutelu osavõtjate hulgas. Mäng ei tohi kunagi olla sihilikult agressiivne ja vigastav – hoolega jälgitakse, et relvad ei teeks mängijatele viga. Samas võib poiste hulgas täheldada kaklemist, mis ei kuulu mängu valdkonda.

Mängu ajend on üldiselt konflikt kahe osapoole vahel. Tekkinud arusaamatused võivad olla nii põhimõttelised ja sügavad kui ka leebed ja ülespuhutud. Keskne konflikt lahendatakse mängu käigus ja üldiselt päädib mäng mingisuguse otsuse, leppimise või vahekorra määratlemisega. Sellest tulenevalt on mängu funktsioon kokku lepitud tegevusega jõuda teatud lahenduseni. „Roostevabas mõõgas“ tekib Rolandi ja Jaani vahel arusaamatus, mille järel tahetakse üksteisele näidata, millisest puust ollakse. Mängu käigus saavad poisid aru, et on nii mõneski osas sarnase iseloomuga – ausad, mehelikud, taibukad – ja sõlmivad südamlikult sõpruse. „Vutimeestes“ on kahe tänava poisid esialgu üksteise suhtes vaenulikud ja tõredad, kuid mängu lõpus on neist moodustunud ühtne ja leplik meeskond, mis suudab üheskoos vastu seista järgmisele proovikivile. Mängu resultaat võib olla nii tunnetuslik, mõõdetav (võitja-kaotaja) kui ka mõlemat. Sageli kaasneb reegli- ja rollimänguga mõlemat tüüpi lõpetatus, näiteks „Teraspoisis“ osutub Jaani jalgpallimeeskond võitjaks (mõõdetav), kuid poiss jõuab samas ka oma elufilosoofiani (tunnetuslik).

Kindlasti õpitakse kõikide vaadeldavate teoste mängu käigus. Kuna teostes määratud mäng on toimiv grupimäng, siis peavad mängijad pöörama tähelepanu omavahelisele suhtlusele. Mängu kaudu õpitakse tajuma kaasmängijate soove ja meeleolu, väljendama seisukohti, moodustama kollektiivi – omandatakse peamised sotsiaalsed normid. Lisaks õppimisele, mis toimub vahetult mängukaaslastega, õpitakse tundma üldisemaid suhtlusnorme ja elukorraldusi. Mängu kaudu tungib laste maailma näiteks rahvuslikkuse teema „Vutimeestes“ ja külaühiskonna probleemid „Tsemendivabrikus“.

Analüüsist tuleneb, et mäng on kompleksne nähtus, millel on oma dünaamika ja sisemine loogika. Mängud varieeruvad, kuid nende hulgas võib märgata muutumatuid koostisosi. Kindlasti on mäng kultuuriline ja sotsiaalne nähtus, mis kuulub lapse põhitegevuste hulka.

## Kirjandus

**Eha, Mai 1987.** Mäng: õppevahend kultuuriteaduskonna üliõpilastele. Tallinn: Tallinna Pedagoogiline Instituut.

**Huizinga, Johan 2004.** Mängiv inimene: kultuuri mänguelemendi määratlemise katse. Tallinn: Varrak.

**Janno, Richard 1974.** Vutimehed. Kassisaba poisid. Tallinn: Eesti Raamat

**Krusten jt** = Krusten, Reet, Krista Kumberg, Mare Müürsepp, Mari Niitra, Hille Ojala, Jaanika Palm, Malle Reidolv, Ave Tarrend 2006. Lastekirjanduse sõnastik. Tallinn: Eesti Lastekirjanduse Teabekeskus.

**Krusten, Reet 1995.** Eesti lastekirjandus. Tartu: Elmatar.

**Lever, Janet 1976.** Sex Differences in the Games Children Play. – Social Problems, Volume 23, Number 4, Pages 478–487;

[www.jstor.org/discover/10.2307/799857?uid=3737920&uid=2&uid=4&sid=21103854836757](http://www.jstor.org/discover/10.2307/799857?uid=3737920&uid=2&uid=4&sid=21103854836757) (08.04.2014).

**Lotman, Juri 2006.** Kunst modelleerivate süsteemide reas – Kultuurisemiootika: tekst-kirjandus-kultuur. Tallinn: Olion, lk 8–29

**Mäng...** = Mäng nooremas koolieas: Metoodilised soovitused ja mängude kirjeldused 1983. Koost Helgi Sarapuu. Tallinn: Eesti NSV Haridusministeerium.

**Niilo, Airi, Eve Kikas 2008.** Mäng – Õppimine ja õpetamine koolieelses eas. Toim. Eve Kikas. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, lk 120–136.

**Parijõgi, Jüri 1939.** Murdealiste poiste kirjanduslikud ainevallad ja käsituslaad. – Eesti Kirjandus nr 1, lk 20–26.

**Parijõgi, Jüri 1982.** Jutte. Tallinn: Eesti Raamat.

**Raud, Eno 2005.** Roostevaba mõök. Tallinn: Ilo.

**Rogers, S. Cosby, Janet K. Sawyers 1988.** Play in the Lives of Children. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.

**Saar, Aino 1997.** Laps ja mäng. Tallinn: Riiklik Eksami- ja Kvalifikatsioonikeskus.

**Smith jt** = Smith, Kenelm Peter, Helen Cowie, Mark Blades 2008. Laste arengu mõistmine. Tallinn: Tallinna Ülikooli Kirjastus.

- Soopan, Ivar 2008.** Kõik poisid ei saa suureks. Tallinn: Eesti Päevaleht
- Stagnitti, Karen 2004.** Understanding play: The Implications for play assessment. – Australian Occupational Therapy Journal, Volume 51, Issue 1, Pages 3–12; <http://onlinelibrary.wiley.com.ezproxy.utlib.ee/doi/10.1046/j.1440-1630.2003.00387.x/abstract> (11.04.2014).
- Tarrend, Ave 2006.** Eesti poisteraamatute kangelaste muutumised ajas. – Ariadne Lõng 1/2, lk 35–53.
- Tarrend, Ave 2007.** Gender Politics and Estonian Literature for Children and Young Adults. – Estonian Literary Magazine nr 24; <http://elm.estinst.ee/issue/24/gender-politics-and-estonian-literature-children-a/> (25.04.2014).
- Tropp, Kristiina, Helve Saat 2010.** Õpilaste suhted eakaaslaste ning täiskasvanutega ja sotsiaalsete oskuste areng – Õppimine ja õpetamine esimeses ja teises kooliastmes. Toim. Eve Kikas. Tartu: Haridus- ja Teadusministeerium, lk 61–87.
- Ugaste, Aino 2005.** Laps ja mäng – Laps ja lasteaed: lasteaiaõpetaja käsiraamat. Koost. Lilian Kivi, Helgi Sarapuu. Tartu: Atlex, lk 154–169.
- Wood, Elizabeth, Jane Attfield 2005.** Play, Learning and the Early Childhood Curriculum. 2nd Edition. London: Chapman Publishing.
- Wegener-Spöhring, Gisela 1995.** Aggressivität im kindlichen Spiel: Grundlegung in den Theorien des Spiels und Erforschung ihrer Erscheinungsformen. Weinheim: Deutscher Studien Verlag.

## **The essence of play in estonian realistic boys' fiction. The books of J. Parijõgi, R. Janno, E. Raud, I. Soopan.**

### **Summary**

The goal of this thesis was to research play and games in boys' literature of the following authors: Jüri Parijõgi, Richard Janno, Eno Raud and Ivar Soopan. The works of these authors are illustrative of three main time periods in Estonian literature and offer a variety of different and insightful books. The final selection of specific pieces of literature was made according to in-depth research, with the key characteristic that the protagonists had to consist of boys only. As the goal is to research the play of boys specifically, the abovementioned characteristic is fundamental to the enquiry.

The method of close-reading was utilised to discern characteristics of play which are universal and those which are unique. The boys in the books usually roleplay or play cooperatively. Roleplay is inspired by their surroundings and different interdistiplinary characters (i.e. Captain Grant, Columbus etc.). Cooperative play is guided by rules and there is usually no space for fantasy or acting. Both types of games need to be taken seriously by the players, otherwise the game will fall apart or stop. Sometimes it can be that in one book many types of games appear and blend into one another.

The participants of play are usually boys of the same (or similar) age and from a specific geographical area. The school or the locality in which they live almost always decides to which group the boys belong. Another important factor in relation to participants is that all the boys have to be socially competent. Usually one avoids someone who behaves aggressively or does not follow the rules. In one group of players there are usually many impersonal participants and two or three main players. These main players typically consist of the group leader and his friend(s)/adviser(s). Grown-ups are not welcome in the game.

Play is structured and well-formed behaviour. Typically, different participants have to carry-out various tasks, the leader takes charge of meetings and all boys usually practice before participating in the real game. Ingenuity and originality are

respected in relation to the game; different facts about the game itself have to be kept secret.

The motivation for play is a conflict between two sides. This conflict is then resolved during the game. The outcome of the game is new knowledge about human relationships and qualities, in addition to the settlement of the conflict.

## **Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina, Kristiina Sirkel (isikukood 49201051413),

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose „Mängu olemus eesti realistlikus poisteproosas Jüri Parijõe, Richard Janno, Eno Raua ja Ivar Soopani teoste näitel“, mille juhendaja on Andrus Org
  - 1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
  - 1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.
2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, 27.05.2014